ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 9 Nov./Dezember 1986
öS 50
sfr 6,–
DM 6,–

Eine „feine Gesellschaft“:

Mörderstund' ist ungesund!

Ein Test von A bis Z

Im Gespräch:

Cyborg

Die Kampfmaschine

Secret Service:

Jack the Nipper in 50 Bildern!

Mitmachen:

Über 350 Preise und eine Reise nach HOLLAND zu gewinnen!

Anwendersoftware:

auf „Turbo-Trip“

LEVEL 7

Tests und Vorstellungen: 16 Seiten mehr!

aktueller software markt · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 9 Nov./Dezember 1986 öS 50 / sfr 6,– / DM 6,–

MASTERTRONIC

HOT·SHOTS

Händler-anfragen erwünscht

TITLE	AVAILABILITY	PRICE
UNIVERSAL HERO	SPECTRUM 48K	£1.99
VIDEO POKER	COMMODORE 64/128, SPECTRUM 48K	£1.99
STORM	AMSTRAD	£1.99
SPEED KING	COMMODORE 64/128, ATARI 800/130, AMSTRAD, M.S.X., COMMODORE 16	£1.99
LAP OF THE GODS	SPECTRUM 48K	£1.99
LAST V8	COMMODORE 64/128, AMSTRAD, ATARI 800/130	£2.99
KIKSTART	SPECTRUM 48K, AMSTRAD, COMMODORE 64/128, COMMODORE 16, M.S.X.	£1.99
HOLE-IN-ONE	COMMODORE 64/128	£2.99
MASTER OF MAGIC	SPECTRUM 48K, COMMODORE 64/128	£2.99
MOLECULE MAN	SPECTRUM 48K, M.S.X., AMSTRAD	£1.99
5-A-SIDE-SOCCER	AMSTRAD	£2.99
OCTAGON SQUAD	SPECTRUM 48K	£1.99
NINJA	COMMODORE 64/128, ATARI 800/130	£2.99
FINDERS KEEPERS	SPECTRUM 48K, AMSTRAD, COMMODORE C64/128, COMMODORE 16, M.S.X.	£1.99
BUMP, SET, SPIKE!	COMMODORE 64/128	£1.99
HOLLYWOOD OR BUST	COMMODORE 64/128	£1.99
VIDEO OLYMPICS	SPECTRUM 48K	£1.99
SPELLBOUND	SPECTRUM 48K, COMMODORE 64/128, COMMODORE 16, AMSTRAD, ATARI 800/130	£2.99

c16chris

MASTERTRONIC HEAD OFFICE 8-10 PAUL STREET LONDON EC2A 4JH Tel: 01-377 6880 Fax: 01-377 5569

Hallo, liebe Spiele-Freunde!

Wie Ihr sicher schon bemerkt habt, haben wir extra für Euch in der „vorweihnachtlichen Zeit" ein paar Seiten zusätzlich mit Programm-Tests drangehängt! Ganze 16 Seiten mehr sind es, die Ihr fürs gleiche Geld mit „nach Hause" nehmen könnt! Der Grund: Die Software-Häuser sind gerade jetzt nicht „faul"; sie veröffentlichen eine Reihe von Produkten, die alle möglichst zur Weihnachtszeit die User erfreuen sollen. Wir, die ASM, möchten Euch gern diese „Werke" noch vorm Ausfüllen des „Wunschzettels fürs Christkind" vorstellen. Unter der Vielzahl an Spielen sind sicherlich gleichsam „High-Lights" wie „Schwarze Schafe" – wir hoffen, das Angebot gut „durchgetestet" und das „Brauchbare" herausgefiltert zu haben!

Besonders gefreut hat uns die Flut an Einsendungen, die unsere Wettbewerbe betrafen. So hätten wir den „TRAP" gleich 1663 Mal vergeben können; sehr schön auch die über 1200 Stimmen bei der OCEAN-HITPARADE (siehe: Seite 5!).
Ein kleiner Wermuthstropfen mußte doch in den „ASM-Becher" fallen: Aus technischen Gründen waren wir leider nicht in der Lage, die „Reaktionen auf den „Leid-Artikel Spectrum" zu veröffentlichen. Wir werden dies in der Ausgabe 1/87 nachholen!
In der ASM Nr. 7/86 hatten wir einen Bericht eines freien Mitarbeiters aus Schwabing (München) abgedruckt, der zu einer Verwirrung – sowohl bei uns als auch bei der ASM-Leserschaft – geführt hat: Claus-Anton T. (kurz: „cat") hatte wohl bei seinem Test „Two On Two" in einem süddeutschen Blatt „nachgeschaut", ob sich etwas Originelles fände ... Da wir diese Lektüre nur selten in Augenschein nehmen, fiel uns der mißliche Fehler zunächst nicht auf, bis Ihr uns darauf aufmerksam machtet. Der Claus-Anton (cat) wird jetzt wohl für ein anderes Magazin schreiben müssen, da wir auf seine Mitarbeit verzichten! In dieser Ausgabe wird es zwar keinen Themen-Schwerpunkt geben; zu unterschiedlich waren die brandneuen Programme, die bei uns auf den Schreibtisch flatterten. Dafür bieten wir aber – auf 16 Seiten mehr – „Spiele ohne Grenzen" und zwar „Am laufenden Band"! „Wetten, daß ..." auch diesmal wieder einige Leckerbissen für Euch dabei sind? Aber seid gewiß: „Dalli, dalli" haben wir unsere Tests nicht fertiggestellt! Für die brandneue Software galt bei uns der Sinnspruch „Alles oder Nichts". So fassen wir zusammen: Unser „Report" ist wie immer informativ und ausführlich; also, schaltet Euren „Monitor" ein, und freut Euch auf eine herzhafte und spannende Lektüre, die weitaus mehr Auswahlmöglichkeiten bietet, als bei der „Verflixten Sieben"! Bei den insgesamt sieben Wettbewerben gibt es nicht nur einen „Großen Preis", so daß man nicht behaupten kann: Nur „Einer kann gewinnen". Und: „Was bin ich?" wird mit der Feststellung beantwortet: ASM, das aktuelle Spiele-Magazin!

Ihre ASM-Redaktion

Die Darstellung der Testergebnisse

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.

Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.

Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns, „Noten" von 0 bis 10 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorzustellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

WETTBEWERBE gehören schon zum festen Bestandteil in der ASM! Wer auch diesmal an 7(!) – an den beliebten „Competitions" – teilnehmen möchte, kann sich nun in aller Seelenruhe entscheiden zwischen:

UCHI MATA (Seite 13) ★ **FUNTASTIC** (Seite 24)
GOLDEN GAMES (Seite 35) ★ **DAN DARE** (Seite 54)
TRIVIAL PURSUIT (Seite 56) ★ **BRÖSEL** (Seite 98)
★ **PROFISOFT** (Seite 100).

Oder ..., man kann auch gleich an allen teilnehmen! Die ASM-Redaktion wünscht jedenfalls allen Lesern viel Spaß dabei – und vor allem: das nötige Glück!

ASM – DER INHALT

Hier die 20 glücklichen „Trapper"

Kassetten: Henning Meier-Geinitz, 6110 Dieburg; Stefan Wimmer, 8036 Widdersberg; Matthias Kickstein, 3340 Wolfenbüttel; Andreas Otto, 4714 Selm; Markus Lawrenz, 2212 Brunsbüttel; Axel Becker, 6520 Worms 1; Marcus Grom, 6230 Frankfurt; Martin Kosak, 2640 Gloggnitz, Österreich; Georg Deil, 7919 Osterberg; Gungör Kara, 1000 Berlin 31. **Disketten:** Patrick Kuenzi, 4310 Rheinfelden, Schweiz; Joachim Gerbig, 1000 Berlin 20; Werner Zabel, 3582 Felsberg; Holger Zieroth, 4517 Hiltern 1; Guido Olbertz, 5227 Windeck-Herchen Bhf; Christopher Häring, 3300 Braunschweig; Torsten Panzer, 5064 Rösrath 2; Thomas Werneck, 4290 Bocholt/Museum; Werner Seifert, 7959 Schendi; Thomas Halter, 9437 Marbach, Schweiz.

Im Mike-Krüger-Wettbewerb gewannen:

Die „Spiegeleier": Henning Küster, 2260 Niebüll/NF; Helge Maxe, 2448 Landkirchen; Markus Grundel, 6052 Mühlheim 3; Stefan Hallmann, 5750 Menden 1; Nelli Meyer, 2100 Hamburg 90; Ulrich Müller, 8600 Bamberg; Torsten Klosterhoff, 5600 Wuppertal 2; Rainer Schmitz, 4600 Dortmund 1; Timann Merten, 3045 Ispingen; Kai Enders, 4712 Werne. **Die Poster:** Stefan Lipp, 7302 Ostfildern-Rult; Oliver Eichhorn, 8753 Obernburg; Alexander Franz, 6052 Mühlheim 3; Dietmar Brinkmeier, 4924 Barntrup; Dennis Thauberger, 6370 Oberursel. **Die Autogrammkarten:** Wolfgang Stadel, 3000 Hannover; Ruud Pieters, Rotterdam, Holland; Karl-Rudolph Krause, 6050 Offenbach; Uwe Bätz, 7000 Stuttgart; Angela Zimmermann, 4100 Duisburg 6.

Die Sieger des micro-partner-Wettbewerbs:

1. Peter Müller-Röhr, 8621 Großheirath; 2. Werner Fürst, 8359 Sandbach; 3.-5. Dirk Warken, 6625 Püttlingen; Thomas Stidl, 1100 Wien, Österreich; Michael Meul, 5020 Frechen.

Die glücklichen Gewinner des Ocean-Wettbewerbs:

Commodore 64: Herbert Günther, 4500 Osnabrück; Thomas Caster, 4300 Essen 1; Stephan Irmer, 2930 Varel 2; Daniel Preußner, 8608 Memmelsdorf; Mark Hungerland, 4560 Gelsenkirchen; Reto Isenring, 8600 Dübendorf, Schweiz; Michael Kamjunke, 1000 Berlin 46; Axel Brümmer, 7056 Weinstadt 2; Norbert Heppner, 1000 Berlin 26; Marcovic Zeljko, 6484 Bierstein.

Schneider: Matthias Kwiedor, 7527 Remchingen 2; Richard Kerner, 8400 Regensburg; Hans-Werner Mackowiak, 4620 Castrop-Rauxel; Dario Vidovic, 41430 Samoboa, Jugoslawien; Dietmar Schulze, 5000 Köln 1; Jörn Harms, 2000 Hamburg 72; Heiko Möller, 6120 Michelstadt; Michael Agazzi, 8867 Niederurner, Schweiz.

Spectrum: Matthias Hartmann, 4330 Mülheil 1; Jens Franz, 6056 Heusenstamm; Kai Stroh, 6425 Lautertal; Martin Pieczonka, 4630 Bochum 1; Frank Pröhl, 6074 Rödermark 2.

Und die OCEAN-Hitparade:
1. Batman 1172 Stimmen; **2.** Parallax 908 Stimmen; **3.** Rambo 892 Stimmen; **4.** Miami Vice 848 Stimmen; **5.** Superbowl 660 Stimmen; **6.** Knight Rider 501 Stimmen; **7.** Laser Genius 362 Stimmen; **8.** Laser Basic 352 Stimmen; **9.** Daley Thompson's; Decathlon 272 Stimmen; **10.** Daley Thompson's Supertest 264 Stimmen; **11.** Frankie goes to Hollywood 242 Stimmen; **12.** The Neverending Story 198 Stimmen; **13.** Match Day 193 Stimmen; **14.** „V" 163 Stimmen; **15.** N.O.M.A.D. 156 Stimmen; **16.** Laser Compiler 92 Stimmen; **17.** Hunchback II 83 Stimmen; **18.** They sold a Million 40 Stimmen; **19.** Transformers/Yie ar Kung-Fu je 37 Stimmen; **21.** Hunchback the Adventure/Hypersports/Roland's Rat Race je 33 Stimmen; **24.** Green Beret 24 Stimmen; **25.** Street Hawk 21 Stimmen.

IMPRESSUM

Aktueller Software Markt
ASM
TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax: (0 56 51) 3 00 14

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (mk) ● **ASM-Redaktion:** Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Thomas Brandt (tb), Siggi Görk (sg), Uwe Knierim (uk), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., C. E. French (c.e.f.) und max. ● **Titel:** F. P. Fischer, Bad Hersfeld ● **Layout:** B. M. Newdon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 6121) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hatmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Kratzenberg, Heike Rabe ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,– DM; das Abonnement (neun Ausgaben pro Jahr) im Inland 49,– DM, für das Ausland 65,– DM.

ivw

aktueller software markt

„Die spinnen, die Römer . . ."

Programm: Asterix, **System:** C-62/128 (Spectrum-Version folgt), **Preis:** 39 DM (Kass.), 49 DM (Disk.), **Hersteller:** Melbourne House, **Vertrieb:** Rushware, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.

Wer kennt ihn nicht, den kleinen quirligen Kerl mit seinem „gewichtigen" Freund? Die Rede ist von Asterix und Obelix. In **Asterix** von **Melbourne House** hat Letzterer die beiden Freunde mal wieder in eine etwas knifflige Situation gebracht.
Wie immer hatte der Druide Getafix seinen Zaubertrank gebraut und an die Bewohner des bewußten kleinen gallischen Dorfes inmitten des von den Römern besetzten Ländchens ausgeteilt. Und wieder einmal ist Obelix zu kurz gekommen.

Weil er als Kind einmal in einen Kessel voll Zaubertrank gefallen ist und seitdem unbegranzte Kräfte hat, verweigert ihm Getafix den obligatorischen Schluck aus der Kelle.
Darüber ist Obelix dermaßen in Wut geraten, daß er dem magischen Kessel, in dem der Zaubertrank gebraut wurde, einen gewaltigen Tritt versetzt hat. Und da war es natürlich auch schon passiert. Der Kessel zerbrach in sieben Teile, die in alle Winde verstreut wurden, und ohne den Kessel kann kein Zaubertrank mehr gebraut werden.
Jetzt sind Sie dran! Natürlich müssen Sie als Asterix gemeinsam mit ihrem Freund Obelix die fehlenden Teile des Kessels wieder herbeischaffen. Also, „ran an die Bouletten" - besser gesagt: Wildschweine. Denn davon müssen Sie schon einige zu sich nehmen, wenn Sie nicht verhungern wollen.
Zu Beginn Ihrer Suche werden Sie von Getafix mit einem kleinen Fläschchen Zaubertrank ausgerüstet. Gehen Sie vorsichtig damit um, denn es ist der letzte verbliebene Rest, der es Ihnen noch ein einziges Mal ermöglicht, übermenschliche Kräfte zu entwicklen.
Verlassen Sie also das kleine beschauliche Dorf, um den Römern direkt in die Arme zu laufen. Im Camp finden Sie einen Schlüssel, mit dem Sie alle Türen öffnen können, die Ihnen sonst verschlossen wären, z.B. die Türen des Kerkers in Rom.
Während Ihrer Wanderung durch die Wälder, das Römer-Camp oder Rom selbst begegnen Ihnen immer wieder Wildschweine und Römer, mit denen Sie kämpfen müssen. Dazu wird auf dem Bildschirm ein Fenster gebildet, in dem Sie auf Ihren Kontrahenten treffen. Sie können jetzt keinen Zaubertrank mehr zu sich nehmen (auch wenn Sie gerne wollten). Dann und wann bleibt jedoch noch die Möglichkeit zu fliehen.

Für ihre Mission stehen Ihnen 5 Leben zur Verfügung, die Sie im Kampf oder durch „Nahrungsmangel" verlieren können. Auf dem oberen Rand des Bildschirmes werden die Scores angezeigt, wieviel Nahrungsreservern Sie noch besitzen, wieviele Bruchstücke des Kessels sie bereits gefunden haben, der Zaubertrank, der Besitz des Schlüssels sowie die verbliebene Anzahl Ihrer Leben und Ihre erreichte Punktzahl.

Die Grafik des Spieles und die Animation der Figuren ist recht gut gelungen, wenn auch der Aufbau eines Bildes ziemliche lange dauert. Der Sound läßt sich gut hören. Insgesamt gesehen, ein Action-Spiel mit einem Adventure-Touch, das nicht nur wegen seiner hübschen Grafik gefällt.

Martina Strack

ASM HIT

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	6
Spielmotivation	8

ST (S)IMULATION

AUS DEM GROESSTEN SOFTWARE-HAUS DER WELT

Niederschmetternd . . . . Karate Kid II . . . .
Kaum noch eine Karate-Simulation. Dieses Programm ist das Spiel zu dem Film. Daniel muß von einem Kampf zum nächsten gegen immer stärkere Gegner geführt und unterstützt werden. Jetzt steht die direkte Begegnung mit dem Bösewicht persönlich im Palast des Königs Shohashi bevor, dem Ort, wo – das Geheimnis der Trommel gelöst werden muß – oder der Tod ist unvermeidbar. Aber Kampf ist nicht alles – kleine Tricks mit den Eßstäbchen, sonstige Karatekünste gehören ebenso dazu. Und dies alles mit einer Farbgrafik, die dem ST das letzte rauskitzelt. Nur mit Farbmonitor.
Ein Programm im Vertrieb der Profisoft GmbH

Atemberaubend . . . . Shuttle II . . . .
Hier läßt sich eine komplette Schuttle-Mission aus dem Lümmelsofa erleben. Wir schreiben die neunziger Jahre und Schuttle-Fahrzeuge können von jedem Punkt der Erde starten und mit minimalem Aufwand gesteuert werden. Wer wird der nächste Schuttle-Kommandant?
Zunächst muß die Funktion der Bodenleitstelle besetzt und Flugdaten, Standort und Landedaten bestimmt werden.
Jetzt muß der Sitz des Kommandanten besetzt werden . . . 5, 4, 3, 2, 1 Lift Off. Außentanks abstoßen und Orbitflug einleiten. OK? Roger.
Da war doch ein defekter Satellit einzuholen . . . Raumanzug umgeschnallt und Satellit eingefangen . . . Was hoch geht, muß auch runter kommen . . . aber ohne das Schuttle zu verbrennen. Eine S-Kurve sanft einleiten und langsam runter, bis die Landebahn auftaucht. Aber bitte nicht nach dem Prinzip Acker-Tiefpflug, sondern leicht und locker . . . ausrollen . . . geschafft. Wer schafft es, zu den besten Kommandanten der Welt zu zählen? Diese Simulation muß getestet werden. Nur für Farbmonitor.
Ein Programm im Vertrieb der Profisoft GmbH

Macht Süchtig . . . . Pinball Factory . . . .
Der Flipper kommt zu neuem Leben in diesem Arcadespiel. Noch nie war Flippern so kreativ und realistisch wie jetzt.
Ehe es richtig losgeht, soll der Kasten nach eigenen Vorstellungen künstlerisch und technisch gestaltet werden. Mit Hilfe eines Grafiktools werden auf einer Spielfläche die Hintergrundfarben pixelgenau bestimmt. Dann müssen bis zu 30 verschiedene Banden, Fallen und Leitschienen eingesetzt werden – keine leichte Aufgabe.
Jetzt kann das Spiel zum ersten Mal ausgetestet und wahrscheinlich verbessert werden. Alles klar? Dann kann zur Logo-Abteilung gewechselt werden. Mit dem Grafiktool ist nun das Titelbild fällig. Fertig? Noch nicht.
Der Spielball unterliegt ja bestimmten Gesetzen, und diese können frei manipuliert werden. Punktzahl je Treffer, Geschwindigkeit, Reibung und Prallwirkung müssen eingestellt werden.
Jetzt kann das Spiel des Jahres starten – scharfe Grafik, echter Ton und Action.
Mauskontrolle erlaubt die Simulation von Tilt und anderen realen Effekten. Das Absichern des eigenen Flippers nicht vergessen! Was macht mehr Spaß: Entwerfen oder Spielen? Jetzt im Handel erhältlich – nur für Farbe.
Ein Programm im Vertrieb der Profisoft GmbH

Überwältigend . . . . Electronic Pool . . . .
Ein farbenprächtiges Video-Billard-Spiel – Genau wie die Spielhallenversion mit:
1. High-Score-Tabelle
2. Option für einen oder zwei Spieler
3. Realistische Toneffekte
4. 'Rag Time' Begleitmusik
5. Einmalige Option für ein 'verrücktes Spiel', Sie drücken die Tasten f2 und f10 und alles Mögliche kann passieren – wir können nur versichern, daß jede Taste eine neue Überraschung bringt. Entfernung und erforderliche Geschwindigkeit abschätzen, die Richtung bestimmen . . . und ab geht die Spielkugel. Die hohe Bildauflösung ergibt eine derart realistische Spieldarstellung, da Sie nur für das nächste Bier vom Bildschirm abrücken müssen. Jetzt verfügbar in Mono und Farbe.
Ein Programm im Vertrieb der Profisoft GmbH

microdeal
ELECTRONIC PUBLISHING

IM VERTRIEB VON
PROFISOFT GMBH
SUTTHAUSER STR. 50-52
4500 OSNABRÜCK
TEL: 05 41 - 5 39 05

Tempo ist Trumpf

Programm: Extensor, **System:** Atari ST, **Preis:** 69 Mark, **Hersteller :** Golden Games, Heinrichstr. 25, 3000 Hannover 1. **Mitvertrieb:** Micro-Händler, Malmedayerstr., 4050 Mönchengladbach.

„Als ein Spiel der Zukunft" preist die neue, junge deutsche Firma **GOLDEN GAMES** ein weiteres Spiel von Format an, welches für den Atari St zur Zeit vorliegt und für den Amiga bereits in der Vorbereitung ist.

Nach den Erfolgen der Adventures OPERATION HONGKONG und TOP SECRET ist jetzt das jüngste Werk des Programmierers Holger Gehrmann auf den Markt gekommen. Bei **EXTENSOR** handelt es sich um ein 3D-Actionspiel mit Strategie-Elementen. Die Spielhandlung selbst ist dem Film TRON entnommen. Diese Idee ist natürlich nicht mehr all zu jung, allerdings wurde die Handlung recht gut umgesetzt. Ihre Aufgabe besteht darin, mehrere (die Anzahl ist innerhalb gewisser Grenzen wählbar) Computerdroms durch Einschließen zu zerstören. Zu diesem Zweck rasen sie mit ihrem Lichtrad über eine Ebene, wobei Sie eine Mauer hinter sich herziehen, die für ihre Gegner, aber auch für Sie selbst, absolut tödlich ist. Die eigentliche Schwierigkeit liegt darin begründet, daß das Spiel sehr schnell und das Lenken nur im Winkel von 90 Grad möglich ist. Auf dem Bildschirm werden neben der Spielfläche noch zahlreiche Instrumente dargestellt: Ein Kompaß auf dem die augenblickliche Fahrtrichtung angezeigt wird, ein Tachometer, zwei Radarschirme (sehr wichtig) und die Anzeige, wieviele Gegner noch zu zerstören sind. Die Grafik ist nicht überwältigend, fasziniert aber durch die sehr hohe Geschwindigkeit. 15(!) Bilder werden innerhalb einer Sekunde berechnet und aufgebaut. Zu sehen ist eigentlich nicht mehr als die Ebene und die Mauern, allerdings, die Geschwindigkeit macht das Spiel aus. Zu Beginn des Spiels kann man in einem reichhaltigen Menue zahlreiche Spielparameter verändern. So kann beispielsweise gewählt werden, ob man eine Spielfläche mit oder ohne Hindernisse haben möchte; die Zahl der Feinde kann verändert werden, und einer der Radarschirme kann ausgeschaltet werden (nur Profis zu empfehlen).

EXTENSOR

Während des Ladens und im Menue erklingen zwei recht ansprechende Melodien, die dem ST einiges von seinen Möglichkeiten abverlangen.

Hat man das Spiel erfolgreich beendet und eine ausreichende Punktzahl erreicht, so kann man sich in der Bestenliste verewigen; ein weiteres Spiel in einem schwierigeren Level findet nicht statt.

Fazit : EXTENSOR ist sicher kein Spiel, das zur absoluten Spitzenklasse gerechnet werden kann. Allein schon deshalb nicht, weil die Spielidee nicht gerade neu ist. Allerdings, für Freunde von Actionspielen, die durch eine hohe Geschwindikeit auch hohe Anforderungen an die Reaktionsgeschwindigkeit des Spielers stellen, ist EXTENSOR zu empfehlen.

Ottfried Schmidt

Grafik	8
Sound	9
Spielidee	5
Spielmotivation	5

Mist(er) Käfer

Programm: Scarab, **System:** C-64, **Preis:** DM 14,95, **Hersteller:** Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.

Ein kniffliges Labyrinthspiel bietet die neue deutsche Firma **GEPO-SOFT** aus Dinslaken an, welches unter dem Titel **SCARAB** (zu Deutsch „Mistkäfer") vertrieben wird.

Zum Inhalt: Der Hofmagier des Pharaohs Amenhotep III. hat einen unliebsamen Grabräuber zur Strafe in einen (Mist-)Käfer verwandelt. Der Spieler hat nun also die Aufgabe, das fliegende Insekt mit dem Joystick durch das Labyrinth zu steuern, welches nun zu einem Gefängnis geworden ist.

Um die menschliche Gestalt wiederzuerhalten, ist es erforderlich, sich ans Tageslicht zu begeben. Dies ist jedoch nicht so ohne weiteres möglich, da viele garstige Kreaturen (Fledermäuse, Riesenspinnen, Krokodile, Geister u.a.) in über zwanzig Räumen nur darauf warten, dem armen Käfer den Garaus zu machen. Seien Sie also vorsichtig, und gehen Sie systematisch vor! Ziel ist es, den Schlüssel zur geheimen Ausgangstür zu finden, der dann in einem bestimmten Gewölbe auf das entsprechende Podest gelegt werden muß.

Jeder Raum hat einen Namen und beherbergt die verschiedensten Gegenstände (Münzen, Zauberstab, Stopfen - ja, sogar Zement kann gefunden werden!). All dies ist Teil eines Puzzles und ermöglicht es, durch richtiges Plazieren der betreffenden Gegen-

Der Überläufer

Programm: Cerberus, **System:** Schneider, **Preis:** DM 10,– **Hersteller:** Players, England, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg (Adresse siehe „Game Over").

Beinahe zeitgleich brachte das englische Software-Haus **PLAYERS** gleich zwei neue Programme heraus: **GUZZLER** (siehe Bericht an anderer Stelle) und **CERBERUS,** das ich Ihnen im folgenden vorstellen möchte. Sieht man einmal von den ersten beiden Programmen ab, so muß man Players bescheinigen, daß die später erschienenen Programme, gemessen am Preis von nur zehn Mark, ein durchaus zufriedenstellendes Niveau aufwiesen. Auch mit *Cerberus* scheint wieder ein Programm gelungen zu sein, dem man zumindest das Prädikat „Guter Durchschnitt" verleihen kann.

Doch nun zum Spiel: Sie schlüpfen in die Rolle eines Captains und besitzen das Kommando über das Piratenraumschiff *Cerberus,* dem führenden Schiff einer großen Flotte. Just in dem Moment, als Sie sich daranmachen, gemeinsam mit den anderen Schiffen der Flotte den Weltraum nach fetter Beute abzugrasen, macht Ihnen die „Starfleet Police" ein verlockendes Angebot: man sichert Ihnen und Ihrer Crew volle Amnestie zu, wenn Sie als kleine Gegenleistung die übrigen Piraten zur Strecke bringen. So entscheiden Sie sich also (nach kurzem Gewissenskonflikt), Ihren Piraten-Job an den Nagel zu hängen und von nun an für die gute Sache (Recht und Ordnung sind damit gemeint) einzutreten, um Ihre ehemaligen Berufskollegen vom Unrecht ihres Handelns zu „überzeugen". Letztlich bedeutet dies natürlich nichts anderes, als daß Sie auch weiterhin das machen, was Sie nun mal gelernt haben: Ihr Raumschiff steuern und ballern, was das Zeug hält. Sieht man einmal von der etwas dümmlichen Rahmenhandlung ab, so muß man *Cerberus* (das im übrigen stark an den Spielhallen-Hit *Phönix* erinnert) wohl zugute halten, daß Freunde von schnellen Ballerspielen sicher voll auf ihre Kosten kommen werden. Wer auf Spiele dieser Art steht, sollte nicht zögern, seine zehn Mark „lockerzumachen"!

kk/bez

Grafik	6
Sound	5
Spielidee	6
Spielmotivation	6

Schrott

Programm: Jeep Command, **System:** C-64, **Preis:** ca. 15 DM, **Hersteller:** Bug-Byte, Liberty House, 222 Regent St., London W1R 7DB, **Vertrieb:** Rushware, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.

Schrott im wahrsten Sinne des Wortes bringt **Bug-Byte** mit seinem neuen Programm **Jeep Command** auf den Software-Markt. Das ist jedenfalls der Eindruck, der sich mir nach dem Test dieses Spiels aufdrängt. Die Spielaufgabe ist schnell beschrieben: Sie fahren mit Ihrem Jeep auf einer Plattform entlang, müssen Feinde abschießen und über Hindernisse, wie Hekken und Schlaglöcher, springen. Von der Spielidee ähnelt es sehr stark dem Programm *Moon Patrol*, so daß man auch hier den „Ideenreichtum" suchen kann.

Wie gesagt, Sie fahren also los (5 Jeeps haben Sie zur Verfügung) und fahren und fahren....und hüpfen mal und schießen....und fahren und fahren. Ja, das war's so in etwa. Das Programm hält keineswegs, was das wirklich gute Titelbild verspricht. Die Grafik ist „super-einfach", die Spielmotivation ziemlich schnell weg. Also nichts für gehobene Ansprüche. Als Zielgruppe kämen allenfalls Anfänger in Betracht, obwohl ich mir vorstellen kann, daß auch diese bald die Lust an dem Spiel verlieren.

Etwas Positives noch zum Schluß: Der Sound ist gut. Das allein sowie ein gutes Titelbild machen aber noch lange kein gutes Programm.

Martina Strack

Grafik	1
Sound	8
Spielidee	2
Spielmotivation	2

stände in der entsprechenden Kammer, verschlossene Durchgänge zu öffnen oder gar wandelnde Monster „um die Ecke zu bringen". Ob man bei den einzelnen Aktionen richtig lag, kann man auf dem Bildschirm anhand einer Prozentangabe für gelöste Aufgaben ablesen.

Hat man letztlich den Schlüssel an der gewünschten Stelle untergebracht, so muß man „nur noch" wieder zurückeilen, um die dann nicht mehr geheime Tür zu öffnen und ins Freie zu gehen. Vorsicht: Die drei Leben sind schneller ausgehaucht, als man denkt!

Ich habe mich an *Scarab* nun schon einige Male versucht, konnte jedoch bislang nur Teilerfolge verbuchen (warum besteht eigentlich nicht die Möglichkeit, das Spiel zwischenzuspeichern?). Wenn ich nun das Programm kritisch unter die Lupe nehme, so fällt zuerst die gute Grafik auf. Hier wird die Liebe zum Detail deutlich spürbar, und es macht Spaß, die ausgezeichnet animierten Figuren zu betrachten (und natürlich zu steuern!). Einen Minuspunkt hat sich jedoch der ungenügende Sound „verdient", welcher als absolut eintönige Endlosmelodie (das geht ohne Pause die Tonleiter rauf und runter) rechtschaffen nerven kann. Hier sollte Gepo-Soft künftig doch etwas mehr tun!

Die Spielidee ist zwar auch nicht mehr ganz neu, aber recht gut umgesetzt. Bedingt durch den hohen Schwierigkeitsgrad ist die Motivation recht gut, und man versucht gern ein ums andere Mal, die harte Nuß zu knacken. Insgesamt ist *Scarab* ein ziemlich durchschnittliches Spiel für einen allerdings „unterdurchschnittlichen" Preis (14,95). Vergleicht man es jedoch beispielsweise mit dem Klassiker *Master of Magic* von Mastertronic, so wird es zwangsläufig schlechter abschneiden. Mal abwarten, was uns Gepo-Soft als nächstes anzubieten hat!

Uwe Winkelkötter

Grafik	9
Sound	2
Spielidee	5
Spielmotivation	9

Das Kriegsvögelchen

Programm: War Hawk, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 10,– DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Vertrieb:** Rush Ware (Adresse siehe „Game Over").

Action in Reinkultur á la *Uridium* oder *Trap* verspricht **FIREBIRD's** neues Programm **WAR HAWK.** Offenbar hat Firebird rechtzeitig erkannt, daß sich die sogenannten „Ballerspiele" in letzter Zeit wieder zunehmender Beliebtheit erfreuen, und flugs wurde ein weiteres Action-Programm, Marke „Joystick warm – Krampf im Arm", unter die Leute gebracht.

Die Hintergrund-Story des Programms ist wahrhaft unerheblich. Um es kurz zu machen: Sie fliegen mit Ihrem Raumschiff irgendwo im Weltraum herum und „knüppeln alles nieder", was sich Ihnen in den Weg stellt – kurz und schmerzlos! Wobei anzumerken ist, daß die gestellten Anforderungen nicht übermäßig hoch sind – schon beim ersten Versuch gelang es mir, mich auf Anhieb bis ins sechste Level vorzukämpfen (und das will schon was heißen!).

Die Grafik erreicht in etwa durchschnittlichen Standard; etwas besser schneidet der Sound ab. Über die Spielidee zu sprechen, wollen wir uns ersparen – Fazit also: Schauen Sie sich besser nach etwas anderem um! *bez*

Grafik	**5**
Sound	**6**
Spielidee	**0**
Spielmotivation	**4**

Auf Sparflamme gekocht

Programm: Guzzler, **System:** Schneider, **Preis:** DM 10,– **Hersteller:** Players, England, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg (Adresse siehe „Game Over").

Neues aus dem Hause **PLAYERS: GUZZLER** ist ein Spiel im Pac-Man-Stil, bei dem es darauf ankommt, sich nach Herzenslust den Bauch vollzuschlagen.

In Gestalt der Maus *Guzzler* durchstöbern Sie die zahlreichen Korridore eines großen Gebäudes - immer in der Hoffnung, einen Schlüssel zu finden, mittels dessen sich die Türen zu den Vorratskammern öffnen lassen (mampf!). Doch, aufgepaßt! Die Korridore werden von den Frobblies bewacht, mit denen weder gut Kirschen noch irgendetwas anderes essen ist. Denn jede Berührung mit ihnen bedeutet den Verlust eines Ihrer Leben! Einzige Chance: Setzen Sie Zeitbomben gegen die 'ollen Futterneider ein (und grübeln Sie nicht lange, warum eine harmlose Maus solch schreckliches „Schießzeugs" mit sich herumträgt!)!

Nun hat das Verspeisen der vielen Leckereien aber auch einen Haken - Sie nehmen zu (das Problem kennt man ja!), und bald erreicht Ihre Körperfülle derartige Ausmaße, daß ein Entkommen durch die engen Korridore nicht mehr möglich ist. Aber auch dieses Problem kann gelöst werden, wenn Sie Dennis finden, der an den Wänden der Korridore entlangfliegt; eine Berührung mit ihm läßt Sie nämlich wieder abnehmen (sympathischer Bursche, wo bist Du nur, Dennis?). Ist es Ihnen gelungen, vier Vorratskammern zu betreten, so werden Sie Barry begegnen (wer ist das nun wieder?), der einen Buchstaben mit sich herumträgt (aha!). Nehmen Sie diesen Buchstaben an sich, und Sie werden mit 2000 Bonuspunkten belohnt; gelingt es Ihnen, mehrere Buchstaben einzusammeln und zu einem Wort zusammenzusetzen, so erhalten Sie gar noch einen Extra-Bonus.

Kurzes Fazit: Für Feinschmecker sicherlich zu leichte Kost; in Anbetracht des günstigen Preises jedoch dennoch ein Gericht, daß man in den Speiseplan mitaufnehmen kann, ohne sich den Magen zu verderben. *kk/bez*

Grafik	**6**
Sound	**5**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**6**

Jon geht in den Schneider!

Programm: Icon Jon, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Mirrorsoft, London.
Ich wollte immer schon einmal wissen, wie es im Schneider aussieht. Deshalb habe ich die „Kiste" aufgemacht und mir die vielen dollen Teilchen angeschaut. Doch: das war langweilig. Viel lustiger ist es, wenn man einen „Agenten" im Rechner hat, der zudem auch noch unbedingt dem Schneider entfliehen „möchte", um nicht unter all' dem Plastik lebenig zugeschraubt zu werden. Nun, dieser kleine Kerl, namens **ICON JON,** ist von **MIRRORSOFT** in den CPC gesperrt worden. Unser Held, natürlich „Icon-gesteuert", hat aber nur 30 Minuten Zeit, um den Tod in der Grabkammer, pardon: im Computer, zu entgehen.
Er vereint sich mit seinen Mitgefangenen, Andy Capacitor und dem zwielichtigen Chip, zu einer Ausbrecherbande. Sie werden staunen, wieviele „Räume" Ihr Schneider zu bieten hat: U.a. einen Postabfertigungsraum, ein Arbeitsamt oder eine Mausehöhle voller Käse.
JON kann durch ein Wunder der Technik seine eigenen Bewegungen und Actionen verfolgen. Ein Team von Wissenschaftlern hatte zehn Jahre harte Forschungsarbeit betrieben, um ein Interface zu schaffen, das die Kommunikation zwischen menschlichen Wesen und Computer-Teilen ermöglicht. Dieses „IEU" („Image Enhancing Unit") befindet sich am linken Bildschirmrand. Durch diese Einrichtung gelingt es dem menschlischen Auge, die Welt des Jon zu beobachten.
Der kleine Ausbrecher nimmt sich von „vorbeifliegenden" Bits und Bytes natürlich in acht. Er kann seine „Aktionen" mittels des „Human to Component Interfacing Devices" (HCID; rechts im Screen dargestellt) ausführen. Das HCID ist sehr von Nutzen, da das Gerät auch „Sprache" ausspuckt und Jon mit lebenswichtigen Informationen versorgt (s. Bildschirm, unten!). Die Gegenstände, die er gesammelt hat sowie seine verbleibende Energie werden dort angezeigt.
Sie als „User" müssen nun dafür sorgen, daß ICON JON lebendig aus dem Schneider kommt. Ein Tip: Nehmen Sie zunächst einmal so viele Gegenstände auf, wie Sie tragen können. Andere „Komponenten", die „ihren täglichen CPC-Dienst" verrichten, lassen Sie am besten ungestört. JON sollte dennoch das Vertrauen dieser „CPU-Mitbewohner" erwerben, da diese für ihn wichtige Hilfestellung geben könnten (Manchmal ist auch „Bestechung" – was für ein häßliches Wort – angebracht!)
Die Grafik vom „Innern des Schneiders" ist gut gelungen. Die Animation ebenfalls. Besonders lustig finde ich den Hauptdarsteller. Dieses Spiel ist sicherlich etwas für Leute, die gern Rätseln, Geheimnissen und Wortspielen auf der Spur sind. Denen wird der Jon bestimmt gefallen! *R. Fripp*

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	10
Spielmotivation	8

Bently spielt im Eis-Schloß!

Programm: Ice Castles, **System:** Dragon 32/64/200, **Preis:** 35 Mark, **Hersteller:** Thundersoft/Microdeal, **Bezugsquelle:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach.
Wer kennt „Crystal Castles" vom C-64? Na, **ICE CASTLES** ist die der C-64-Version in nichts nachstehende Fassung von Crystal Castles. Aufgabe des Spielers ist es, Bently den Bären durch die verschiedenen Schlösser zu geleiten und Edelsteine aufzusammeln. Eigentlich ganz einfach, allerdings wird man von allerlei bösartigen Gegnern daran gehindert, dieser wichtigen Beschäftigung nachzugehen. Die Kontrahenten sammeln selbst Edelsteine ein, und wenn es ihnen gelingt, unseren Bently zu fangen, verliert man eines der drei Leben. Die Gegner, die in Form von „Gem-Eaters" (Kugeln, Sprungfedern), Berthilda der Hexe, als Bäume, die auf ihren Wurzeln laufen oder als Bienenschwarm herumsurren, kann man sich teilweise vom Hals schaffen: Die Gem-Eaters lösen sich auf, wenn man sie berührt, während diese Edelsteine fressen.
Als Waffe gegen Berthilda kann man die Polizeimütze benutzen, die einen auch gegen alle anderen Gegner trefflich schützt. Für Berthilda bekommt man übrigens Bonuspunkte. Man erhält desweiteren Punkte, wenn man einen Honig-Topf einsammelt. Ansonsten kann man sämtliche Gegner überspringen, wobei der Bär eine schier unglaubliche Sprungkraft und -höhe entwickelt.
Hat man ein Level geschafft, kommt man in den nächsten, jeweils schwierigeren Level. Die einzelnen Levels werden in der Grafik des PMODE 3 aufgebaut. In den hohen Levels kommen Aufzüge hinzu, mit denen man sich auf Türme oder andere Etagen begeben kann, um dort Edelsteine zu holen. Einen besonderen Gag hat sich der Autor einfallen lassen: Wenn man den letzten Kristall eines Levels aufsammelt, erhält man, je nach Level, unterschiedlich viele Bonuspunkte. Erwischen die „Gem-Eaters" den letzten, werden keine Punkte gutgeschrieben. Das Spiel kann mit einem oder zwei Teilnehmern gespielt werden. Der Eintrag in die umfangreiche Highscore-Tabelle erfolgt per Joystick. Flimmerfreie Shapes und eine irre hohe Geschwindigkeit laden förmlich zu diesem Spiel ein, das meiner Meinung nach jeder Dragon-Freak haben sollte.
Lothar Fritsch

Grafik	10
Sound	4
Spielidee	9
Spielmotivation	10

Wir legen Euch nicht auf's Kreuz ...

. . „ obwohl unsere Frage etwas ungewöhnlich klingt! Um an 10 Spectrum-, 10 C-64-, 10 Schneider- und 10 MSX-Kassetten vom neuen MARTECH-Hit „UCHIMATA" ranzukommen, müßt Ihr bitte die „richtige Lösung" oder Euren persönlichen Antwort-Vorschlag auf eine Postkarte schreiben. Diese möchten wir bis spätestens zum 30. November 1986 (Es gilt das Datum des Poststempels!) auf unseren Schreibtisch liegen haben! Die Adresse: ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, Kennwort: „Auf's Kreuz gelegt!". Vergeßt um Himmelswillen nicht, Euer Computer-System anzugeben!!! Und: Denkt daran, daß es ein ausgezeichnetes Sportspiel zu gewinnen gibt!

ASM verlost:

10 C-64-Kassetten
10 Schneider-Kassetten
10 Spectrum-Kassetten
10 MSX-Kassetten

Was denkt der fallende Judoka in diesem Augenblick? Hier, mögliche Antworten:

1. *Scheiße, schon wieder verloren!*
2. *Ich hab' eh schon Kopfschmerzen!*
3. *Sein Deo ist auch nicht das beste!*
4. ____________________ *(Ihr Vorschlag)*

Uridium's „großer Bruder"

Programm: W.A.R., **System:** Commodore 64/128, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Martech, England, **Vertrieb:** Rushware, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.

Schon wieder ein neues Weltraum-Ballerspiel. Die Kette der Neuerscheinungen in diesem Spiel-Genre scheint nicht abzureißen.
Auf diesen oder ähnliche Gedanken kann man kommen, wenn man das Spiel **WAR** lädt. WAR hat von der Grafik und der Spielidee her eine frappierende Ähnlichkeit mit „Uridium". Auch die Aufgabe, die der Spieler zu lösen hat, ist fast identisch.
Die Spielhandlung in Kürze: Eine außerirdische Rasse, die in riesigen zylindrischen Raumschiffen lebt, ist in unser Sonnensystem eingedrungen, um zum Zeitvertreib einen Krieg zu führen. Sie als bester Pilot der Raumstreitkräfte haben die Aufgabe, die Angreifer zu vernichten. (Wo habe ich das bloß schon mal gehört?)
Zu diesem Zweck rast man auf der Innenseite der Zylinder entlang, um möglichst viel Material des Gegners zu zerstören und dadurch die Selbstvernichtungsanlage in Betrieb zu setzen. Im Gegensatz zu URIDIUM, wo man über Plattformen hin und her fliegt, ist bei WAR der Angriffsflug nur in einer Richtung möglich. Das ist deshalb so, weil der Zylinder rotiert, und man beim Rückwärtsfliegen diese Drehbewegung ausgleichen muß. Um das Ganze zu komplizieren, sind zahlreiche Abfangjäger des Gegners unterwegs, um Ihnen das Leben schwer zu machen.
Als besonderer Gag ist es möglich, auch auf der Außenseite entlangzufliegen, was notwendig ist, um die Tür zu erreichen, die die Zylinder untereinander verbindet, was aber den Nachteil hat, daß man eventuelle Hindernisse nicht sehen kann. Schaft man es, lange genug am Leben zu bleiben, so wird die Selbstvernichtungsanlage aktiviert.
Jetzt hat man einige Sekunden Zeit, um auf der Rückseite des Zylinders fliegend die Verbindungstür zu erreichen. Hat man auch dieses geschafft, so muß eine Sicherheitsautomatik ausgetrickst werden, damit man den nächsten Zylinder erreichen kann. Das sieht dann so aus, daß man ein mit Farben codiertes Schloß öffnen muß. Der eigentliche Decodiervorgang erinnert stark an „Master Mind" und wird auch ähnlich gespielt. Nur mit dem Unterschied, daß die Farbenreihen mit hoher Geschwindigkeit scrollen, was das Ganze nicht gerade einfach macht. Schafft man es, das Schloß zu knacken, geht es auf dem nächsten Zylinder weiter, schafft man es nicht, wird man wieder auf den letzten Zylinder versetzt. Schafft man es dreimal hintereinander nicht, so verliert man eines seiner drei Leben.
Der Sound des Spiels kann als hervorragend bezeichnet werden, was nicht zuletzt darauf zurückzuführen ist, daß ROB HUBBARD dafür verantwortlich zeichnet. Auch der Sound während des Spiels kann sich durchaus hören lassen. Überhaupt sind Musik- und Geräuscheffekte das Beste am ganzen Spiel. Wer also unbedingt als tapferer Sternenkrieger sein Glück versuchen will, der ist mit WAR sicherlich gut bedient. Wer allerdings Uridium schon besitzt, der kann auf WAR ruhig verzichten.

Ottfried Schmidt

Grafik	**8**
Sound	**9**
Spielidee („alt")	**5**
Spielmotivation	**8**

C-16-Feuerwerk

Programm: Trizons, **System:** C-16/+4, **Preis:** Ca. 15,– DM, **Hersteller:** Bubble Bus, England, **Bezugsquelle:** Joysoft, Düsseldorf (Adresse siehe „Game Over").

Vor mir liegt ein neues **BUBBLE-BUS**-Produkt für den C-16/+4, welches mit dem etwas nichtssagenden Titel **TRIZONS** auf die Reise geschickt wurde. Da zur Zeit ohnehin ein chronisches Defizit an neuen C-16-Programmen auf dem Markt herrscht, greife ich mir das Ding und setze mich sofort an die Maschine.
Noch während des Einladens erlebe ich die erste angenehme Überraschung: Der Programmtitel flimmert in tollen Farben über den Bildschirm. Und dann geht's auch schon los! Ich steuere ein Raumschiff und muß versuchen, die gegnerischen Streitkräfte davon abzuhalten, meinen Heimatplaneten zu besetzen. Zugegeben, das mag nicht übermäßig originell klingen, aber Sie sollten mal sehen, mit welcher Rasanz das Ganze abläuft! Dazu kommt ein Scrolling, das jedem C-64-Programm zur Ehre gereichen würde – einfach super!
Um den Angreifern ein für alle Mal ihre Invasionsabsichten auszutreiben, müssen insgesamt 32 verschiedene Level durchgespielt werden, die nach und nach immer schwieriger werden. Zu allem Überfluß lassen sich die Aktionen des Gegners nie genau vorhersagen, man weiß also nie, was als nächstes passieren wird.
Die Grafik ist einfach fantastisch - hätte ich *Trizons* nicht vor mir liegen, so würde ich kaum glauben, daß es sich um ein C-16-Programm handelt. Und dann dieses Scrolling! Ja, ja, ich weiß, daß ich mich wiederhole, aber das gehört einfach zum Feinsten, was ich je auf dem „kleinen" Commodore gesehen habe! Der Sound ist – das will ich nicht unterschlagen – nicht gerade überwältigend, aber trotzdem kann ich guten Gewissens allen C-16/+4-Besitzern raten: Macht Eure 15 „Piepen" locker, und holt Euch dieses Super-Programm – Ihr werdet es nicht bereuen!

rs

Grafik	**9**
Sound	**6**
Spielidee	**6**
Spielmotivation	**10**

Lebenselixier

Programm: Zythum, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 26 Mark, **Hersteller & Vertrieb:** Mirrorsoft, London.

Als ich **ZYTHUM** von **MIRRORSOFT** zum ersten Mal sah, schien mir eine Ähnlichkeit mit manchen „alten" Mikro-Gen-Produkten aufzufallen. Nun, das war der erste Eindruck. Schon sehr bald war mir klar, daß dieses Action-Spiel doch seine „Eigenständigkeit" besitzt. Die Grafik ist sehr gut gelungen; überhaupt hat MIRRORSOFT in der letzten Zeit viel Gutes für den Spectrum – und die anderen Rechner – herausgebracht!

Zum Spiel selbst: Sie finden sich in einer hübsch gezeichneten Landschaft wieder, die Sie duchqueren müssen, um das „Elixier des Lebens" zu finden. Dieser „magische Drink" befindet sich irgendwo in verborgenen Tiefen eines mittelalterlichen Schlosses. Dieses Schloß ereichen Sie, indem Sie insgesamt vier recht „feindliche" Landschaften zu Fuß lebend hinter sich bringen. Es gibt dort einige Wächter, die Sie auf keinen Fall berühren dürfen!

Aufgepaßt! Es stehen Ihnen nur ganze acht Minütchen zur Bewältigung einer Landschaft zur Verfügung. Überschreiten Sie diese Zeit, so hat Ihre Suche nach ZYTHUM bereits ihr Ende gefunden. Bei Berührung eines Wächters verlieren Sie dagegen nur eines Ihrer drei Leben.

„Natürlich" gibt es in jedem Landschafts-Abschnitt neben den Wächtern auch noch andere Hürden, die Sie nehmen müssen. Besonders gefährlich sind dabei die Sümpfe, der Treibsand und einige Springbrunnen, die Ihrer „Schwerkraft" übel mitspielen. Die schlimmsten Befürchtungen müssen Sie allerdings von den Tretminen haben, die Sie in Stücke reißen werden, falls Sie unachtsam „auftreten" (und das im doppelten Sinne der Bedeutung!); auch die vergifteten Äste dürfen hier nicht vergessen werden.

Natürlich gehen Sie nicht ganz „unvorbereitet" und ungeschützt auf die Suche nach dem „Ewigen Leben": Auf Ihrer Reise stehen Ihnen magische Hilfsmittel zur Verfügung. Andererseits werden Sie auch nützliche Objekte finden und aufnehmen, die Ihnen folgendes garantieren: Sie können „unsichtbar" agieren; wenn Sie Glück haben, gegen alles und jeden immun sein; oder froh sein, wenn Sie schwebend „über den Dingen stehen"! Einige Bomben haben Sie in Ihrer Tasche, damit Sie sich auch kräftig zur Wehr setzen können. Das ganze Spiel geht vorrangig um Punkte. Diese Wertung wird dadurch erhöht, wie lange Sie sich auf den Beinen halten, und ob Sie das „Schwein hatten", die Schatzkiste zu finden, die etliche Goldstücke in sich birgt.

Die Grafik des Spiels besticht durch ein schnelles Scrolling innerhalb der Screens; auch die Spielfigur nebst der Landschaftsdarstellung sind als außerordentlich gut zu bezeichnen! Den Sound „vergessen" wir mal schnell (er ist „spectrummäßig"), während der Bildschirm-Aufbau klar und deutlich ist: unter der „Spielbahn" befindet sich eine Art Übersichtskarte, die Ihnen Ihren aktuellen Standort anzeigt!

Abschließend noch eins: Der Weg zum ZYTHUM ist sehr lang. Stellen Sie sich darauf ein! *hine*

Grafik	10
Sound	7
Spielidee	9
Spielmotivation	9

Fünfzig auf einen Streich!

Programm: King Size, **System:** MSX1/MSX2, **Preis:** 24,95 DM, **Hersteller:** Robtek Ltd., Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John 's Road, Isleworth, Middlesex, **Vertrieb:** Microhändler (Adresse siehe „Game Over"-Seite).

Jetzt gibt's die Umsetzung der **King Size** -Kassette, die bereits für den C-64 und den C-16 erschienen ist. Zuerst war ich begeistert: 50 Programme auf einmal für den MSX. Wow! Aber nachdem ich schon das erste Programm geladen hatte, wußte ich, was da noch folgen würde. Und ich hatte recht - die anderen 49 Programme entsprachen der Qualität des ersten. Mit diesen Programmen könnte die ASM-Redaktion 50mal den Flop des Tages beschreiben.

Zunächst sind alle (alle 50) Programme vollkommen in Basic geschrieben. Sie lassen sich mühelos listen und verändern, was aber bestimmt keiner machen wird, da alle Programmideen öde sind und die Geschwindigkeit des Basics nicht gerade berauschend ist. Spieltypen, wie z.B. Invaders, Lazer Battle, Mastermind, Tennis in einer mangelhaften Umsetzung, wirken auf den Spieler einschläfernd (vielleicht bekommen Sie diese Programme beim Arzt als Ersatz für Medikamente verschrieben...). Die Grafik besteht zum größten Teil nur aus Blockgrafik, und von einer Animation will ich erst gar nicht reden (wer suchet, der findet, oder so). In Punkto Sound gibt es außer ein paar Geräuschen nichts zu hören. Das Beste, was es an Sound gibt, ist ein kleines Musikstückchen von „WE ARE THE WORLD", wobei die Umsetzung um einiges besser hätte sein können.

Fazit: Quantität macht noch lange keine Qualität. Auf diese Programmsammlung kann man verzichten, es wäre herausgeworfenes Geld!

Stefan Swiergiel

Grafiken	1–5
Sound	0–4
Spielidee	1–5
Spielmotivation	0–2

Der Alptraum

Programm: Nightmare Rallye, **System:** Spectrum 48K, **Preis:** Ca. 38,- DM, **Hersteller:** Ocean Software, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg (Adresse siehe „Game Over").

NIGHTMARE RALLYE ist ein neues Produkt aus dem Hause **OCEAN,** welches sich in der Vergangenheit einen Namen als Hersteller hochwertiger Software machen konnte. Diese Tradition scheint sich auch mit dem neuen Programm fortzusetzen.

Wie der Titel des Spiels verrät, muß man sich bei *Nightmare Rallye* (nightmare = Alptraum) auf einiges gefaßt machen. Sicher werden sich viele von Ihnen noch an den Spectrum-Klassiker *Deathchase* erinnern - *Nightmare Rallye* könnte man als eine aufpolierte und aktualisierte Fassung dieses Hits bezeichnen. Das vorliegende Programm hat jedoch das große Plus, daß die vollen 48K des Speccy ausgenutzt wurden.

Nach dem Laden erscheinen auf dem Monitor eine ziemlich öde Landschaft sowie Ihr Rallye-Fahrzeug. Sobald das Startsignal gefallen ist, müssen Sie versuchen, die Rallye in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren. Dies klingt jedoch wesentlich einfacher, als es tatsächlich ist! Es kommt nämlich nicht nur darauf an, einen mit blauen und roten Fahnen abgesteckten Kurs zu durchfahren, sondern auch den sich von Level zu Level häufenden Hindernissen auszuweichen. Wenn Sie beispielsweise am Horizont einen Baum auftauchen sehen, bleiben Ihnen nur noch Sekundenbruchteile, um zu reagieren. Rasend schnell nähern Sie sich dem Hindernis; versuchen Sie, es zu umfahren, ohne dabei von der Strecke abzukommen - wie schwierig das ist, werden Sie nur zu bald feststellen!

Nightmare Rallye ist keine Rennsimulation wie die meisten anderen Programme dieser Art; hier müssen Sie mit allem rechnen! Wenn beispielsweise vor Ihnen ein See auftaucht, zaudern Sie nicht: Augen zu (nicht wörtlich zu verstehen!) und drüber - mit Ihrem „Superschlitten" ist (fast) nichts unmöglich! Einige zusätzliche Varianten des Programms sind TURBO CHAR-

GER (Beschleunigung), HYPER SPACE (läßt Sie das Rennen an einer Ihnen unbekannten Stelle der Strekke fortsetzen) und SUPER TURBO (womit Sie noch stärker beschleunigen können als mit TURBO CHARGER).

Zum Abschluß noch ein Tip: Vor jeder neuen Spielstufe erscheint eine Tafel mit wichtigen Informationen – schauen Sie sich diese genau an!

Fazit: *Nightmare Rallye* ist ein sehr schnelles 3D-Spiel, in dem man all sein „fahrerisches“ Können unter Beweis stellen kann; wer überdies ein Freund von schneller und guter Grafik ist, sollte sich das Programm schleunigst besorgen!

Klaus Krebs/bez

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**10**

Amiga at its best

Programm: Marble Madness, **System:** Atari ST, Amiga, **Preis:** Ca. 100,– DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Vertrieb:** Ariolasoft (Adresse siehe „Game Over“).

Ein knappes Jahr ist es jetzt her, als ein gänzliches neues Genre von Action-Games aus der Taufe gehoben wurde. Begonnen hat das Ganze mit Marble Madness, einem Spielhallen-Hit, der auf Anhieb viele Freunde fand. Als nächstes folgten Gyroscope und Spindizzy, die, um es offen zu sagen, stark von Marble Madness abgeschaut waren. Auch hierbei mußte eine Spielfigur durch ein seltsames, seine Form veränderndes Gewölbe gesteuert werden.

Nun ist **MARBLE MADNESS** wieder da, und zwar für den Atari ST (schon seit einigen Wochen) und für den Commodore Amiga (brandneu, und deswegen natürlich für eine Besprechung prädestiniert)! Um es vorwegzunehmen: Was **ELECTRONIC ARTS** da auf den Monitor des „Super-Rechners“ gezaubert hat, zählt zum Feinsten „wo gibt“.

Die „Amiga-Madness“ ist bis ins letzte Detail eine originalgetreue Kopie der Spielhallen-Version, eingeschlossen die Super-Grafik, das herrlich „glatte“ Scrolling und der satte Sound. Auch die sechs verschiedenen Level (von dem Übungs- über das Fortgeschrittenen- bis zum „Wahnsinns“-Stadium) wurden übernommen; zusätzlich können verschiedene Schwierigkeitsstufen für jedes Level gewählt werden. Die Steuerung erfolgt über Joystick, Maus oder Trackball; teilnehmen können ein oder zwei Spieler.

Hin und wieder flimmern die Mauern des Gewölbes etwas, und auch das recht langsame Nachladen der einzelnen Level macht sich etwas störend bemerkbar, doch sind dies Nachteile, die den guten Gesamteindruck von *Marble Madness* nicht trüben können. Einziger Wermutstropfen: Der stolze Preis von runden hundert „Mäusen“; doch wer sich die Edelmaschine Amiga leisten kann, wird sicher auch an guter Software nicht sparen wollen. *Marble Madness* ist da sicher genau das Richtige für Sie! (Übrigens: Eine C-64-Fassung soll noch vor Weihnachten erscheinen!) *bez*

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielidee	**–**
Spielmotivation	**10**

Es geht weiter auf TAU CETI

Cooke's neuer Hit!

Programm: Academy, **System:** Spectrum (C-64- und Schneider-Versionen folgen bald nach!), **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** CRL, London, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Gerade jetzt in diesen Tagen ist in England die mit Spannung erwartete Fortsetzungs-Geschichte vom mittlerweile berühmten TAU CETI erschienen. Sie nennt sich **ACADEMY**, ist wiederum von PETE COOKE in Szene gesetzt worden und wird von **CRL** in England angeboten. Ich hatte die Gelegenheit, eine Demo-Version unter die Lupe zu nehmen. TAU CETI, der ferne Planet, ist noch immer nicht zur Ruhe gekommen. Der Angriff auf CENTRALIS, die Hauptstadt, ist geplant. Doch: die Leute fehlen! Deshalb wurde ein Trainingscamp ins Leben gerufen, das Sie sofort aufsuchen und sich dort „einschreiben". Es ist die „Galcorp Acedemy for Skimmer Pilots". Dort werden Sie so richtig ausgerüstet, sowohl was Waffensysteme wie auch die persönliche Kondition anbelangt.

Sie können sich Ihr eigenes Raumschiff „zusammenstellen" und an mehereren Lehrgängen teilnehmen, die Ihnen wichtige wie streng geheime Informationen vermitteln. Wenn Sie die „Abschluß-Prüfung" dieser Academy erfolgreich abgelegt haben, werden Sie mit Ihem selbst entwickelten Raumschiff auf insgesamt 20 Missionen geschickt, bei denen Sie auf die „Aliens" treffen und Ihre antrainierten Fähigkeiten unter Beweis stellen werden.
ACADEMY besticht durch seine ausgezeichnete 3D-Grafik, die u.a. einen weiteren Erfolg – wie bei TAU CETI – „garantieren sollte". Das Spiel besteht aus zwei Kassetten und soll für etwa 35 Mark auch bald bei uns zu haben sein. Ich meine, ein mehr als nur würdiger Nachfolger für das bereits legendäre Tau Ceti.

Manfred Kleimann

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**5**

„Das Wahrzeichen"

Programm: Hercules, **System:** C-64, **Preis:** ca. 15 Mark, **Hersteller:** Alpha-Omega, 9 King's Yard, Carpenter's Road, London E15 2HD. Tel: (00441) 5332918.

Wer kennt sie nicht, die Sage vom schier unbezwingbaren Herkules? Für die nordhessische Stadt Kassel ist das riesige Monument im Wilhelmshöher Bergpark das Wahrzeichen der „documenta-Metropole". Möglicherweise wird der „neue" **HERCULES** von **ALPHA-OMEGA** bald zum „Wahrzeichen" der britischen Software-Firma. Denn: das Spiel – ein typisches Gerüst-Abenteuer – ist zwar von der Grafik eher als besch... zu bezeichnen, bietet aber in der „Spielanlage" bemerkenswerte Spielfreuden!
Die Geschichte ist – frei nach der Legende – der Kampf des Herkules um einen Platz bei den „Unsterblichen" – den Göttern des Olymp. Um dieses Ziel zu erreichen, muß der Held auf den verschiedenen Ebenen (Gerüsten) diverse knifflige und gefährliche Abenteuer unbeschadet überstehen. „HERCULES" - das Spiel - beinhaltet 50 Screens, wobei er auf diesen elf von den zwölf Aufgaben lösen muß. Der zwölfte „Streich" hat es dann ganz besonders in sich!
Die Plattformen (Gerüste) besitzten so einiges an widerlichem Zeugs, das beseitigt werden muß. Fairerweise sei angemerkt, daß es auch „ungefährliche" Screens gibt. Dennoch darf sich der „Superman der Antike" nicht zu lang auf einer Plattform aufhalten: es kann sehr schnell passieren, daß der gute Mann dann urplötzlich in Flammen aufgeht.
Herkules kann sich auch per Strickleiter in ein anderes Screen retten, muß dabei allerdings auf die unvorhergesehenen Gefahren achten. Jeder Screen hat einen bestimmten Zielpunkt, den unser Held anstrebt. Meist sind dies Kreatuen, die bezwungen werden müssen (Löwen, Hydra usw.). Wenn diese spezielle Aufgabe gelöst wurde, so verschwindet das „Tier" durch eine Tür, und die nächste Aufgabe wartet auf Herkules.

Wie gesagt, die Grafik haut einen nicht gerade um; auch der Sound läßt zu wünschen übrig. Die Story und das überaus spannende Spielgeschehen – auch der günstige Preis darf nicht vergessen werden – machen HERCULES zu einem interessanten Programm, das sicherlich seine (zahlreichen?) Freunde finden wird! *mk*

Grafik	**5**
Sound	**3**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**10**

Weitere Action Games auf S. 27

ASM-FEEDBACK

An
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

Liebe ASM-Leser, hier beginnen wieder „Eure" Feedbackseiten, und wir haben natürlich versucht, wieder so viele Zuschriften wie möglich unterzubringen. Wir freuen uns immer, wenn wir etwas von Euch hören, sei es nun Lob oder Kritik – zeigt es doch, daß Ihr Euch für das, was wir mit 100 Seiten geduldigem Papier anfangen, interessiert. So wünschen wir uns für die zukünftigen ASM-Ausgaben weiterhin eine so hervorragende Resonanz. Schreibt uns ! Auch wenn wir nicht alle Briefe hier abdrucken und aus Zeitgründen auch nicht alle beantworten können – wir lesen alles! – und werden einige Anmerkungen sicherlich beherzigen.

Ihre ASM-Redaktion

„Wunsch"

Ich meine, daß ASM eine sehr gute Zeitschrift ist, die jedoch noch in einigen Punkten verbesserungsbedürftig ist. Meiner Ansicht nach, wird die Höchstnote 10 zu schnell vergeben. Wenn man z.B. die Grafik von Knight-Games (10) mit der Grafik von Nexus vergleicht, muß man feststellen, daß Knight-Games eine wesentlich bessere Grafik zu bieten hat, obwohl die Grafik von Nexus auch nicht schlecht ist. Vergleicht man den Sound der beiden Programme, so ist der Sound bei Knight-Games auch besser. Auf Ihren guten Testbericht in der Ausgabe 7 hin kaufte ich mir Knight-Games. Mir hat das Spiel von der Aufmachung her sehr gut gefallen, jedoch würde ich der Spielmotivation nur 2 (!) Punkte geben, da die Grafik der Disziplinen zwar wechselt, die Technik aber die gleiche bleibt. Das Schießen ist auf die Dauer genauso langweilig. Diese Meinung bestätigten mir auch ca. 10 andere Freunde, die dieses Spiel bei mir spielten.
Ich bin der Meinung, daß sie in Ihrer Zeitschrift zu jedem Test auch ein Bild abdrucken sollten. Zum Beispiel wurde das Spiel Classroom Chaos (Ausgabe 6) ihrer Meinung nach mit der Grafiknote 10 bewertet. Jedoch befindet sich kein Bild dabei abgedruckt. Außerdem sollten bei den Bildschirmfotos nicht nur die besten Bilder oder sogar nur Titelbilder abgedruckt werden (klar zu sehen bei Flight Deck), sondern Bilder innerhalb des Spiels ausgesucht werden. Ich glaube, daß ich mit diesem Brief nicht nur meine eigene Meinung ausdrücke, sondern auch die Meinung vieler anderer Computerfans treffe. Darum bitte ich Sie, diesen Brief teilweise oder sogar ganz abzudrukken.

Udo Kalker, Euskirchen-Wüschheim

(Anm. d. Red.: Der Bitte nach Abdruck des Briefes kommen wir gerne nach. Wir glauben, daß dadurch recht deutlich wird, welch unterschiedlichen Eindruck ein- und dasselbe Spiel bei verschiedenen Personen hinterlassen kann. Bei keiner Wertung, wo immer sie auch angebracht wird, gibt es eine absolut richtige oder falsche Meinung, und gerade bei der Spielmotivation machen sich auch die Vorlieben der einzelnen Personen bemerkbar.)

„Wucht in Tüten"

Ich finde, Eure Zeitung ist einfach die Wucht in Tüten. Allerdings hätte ich trotzdem noch etwas zum Mekkern. Zum Beispiel zieht Ihr Euch viel zu wenig Atari-Zeug rein. Ein bißchen mehr hat noch keinem geschadet (oder?). Und noch etwas, Ihr müßtet ein bißchen mehr die Umsetzungen auflesen und immer, wenn ein Spiel neu für einen Computer umgesetzt worden ist, melden. Damit man wenigstens Bescheid weiß, ob es ein bestimmtes Spiel für einen Computer gibt. Außerdem überschätzt Ihr die Wertungen zu sehr, und mit dem Flop des Tages übertreibt Ihr es auch zu sehr. Eines sollte natürlich bleiben, und zwar die Geschichte mit dem Oldie. Ich hoffe, Ihr macht Eure Sache weiterhin gut, viel Glück...

Frank Schwadorf, Köln

„Adventures"

Ich brauche Eure Hilfe. Ich besitze einen Spectrum 48 K (toll was?...). Ich habe ein Problem. Ich spiele fast nur Adventures, doch deren hab' ich nicht viel. Ich weiß nicht, wieviele Adventures es für den Spectrum bislang gibt.

Fritz Eric, Bettembourg (Luxembourg)

(Anm. d. Red.: Unseres Wissens sind für den Spectrum die meisten Adventures überhaupt entwickelt worden. Es dürfte bislang schätzungsweise 600 Adventures für diesen Computer geben.)

„Vorschläge"

Noch einige Verbesserungsvorschläge: 1. Inhaltsverzeichnis der vorgestellten Spiele im Heft und am Ende des Jahres Gesamtübersicht, wo sich welcher Testbericht befindet. 2. Bessere Bewertungsskala. 3. Nicht soviel Farbenwirrwarr auf zwei Seiten. 4. Bessere Unterteilung: entweder Action-Spiele, Baller-Spiele usw. oder Computer-Typen. 5. Spiel des Monats. 6. Ein Poster, vielleicht mit Titelbild eines Spieles. 7. Bessere Vorschau, wann die nächste ASM erscheint und was ungefähr vorgestellt wird. 8. Mehr Inhalt in „secret service".

Stephan Hüttinger, München

(Anm. d. Red.: Liebe Leser, schreibt uns bitte, was Ihr von den Vorschlägen haltet. Die „secret-service" Seite ist ja schon etwas umfangreicher geworden und auch der „Farbenwirrwarr" abgebaut.)

„Locker"

Ich als stolzer C-64 Besitzer verfolge Ihre Zeitschrift schon über eine längere Zeitspanne und kann ohne jegliche Bedenken sagen, daß ihre Zeitschrift die beste Computer-Fachzeitschrift ist, die es auf dem Markt gibt. Nichtzuletzt gefällt sie meinen Freunden und mir so gut, weil Sie eine geradezu phantastische Art haben, die in Ihrem Heft dargestellte Software zu beschreiben und nicht so auf einen „geschniegelten" Wortlaut achten (wie es in anderen Zeitschriften der Fall ist). Denn nur bei einer so offenen Schreibweise, kann man sich von dem Spiel ein allgemeines „Bild" machen. Ihre Beurteilungen haben mich schon oft genug davon überzeugt, „lieber die Finger" von einigen Spielen zu lassen. Meine Freunde und ich hätten jedoch einen Wunsch – und zwar – der Bitte von Martin Brill (Feedback – Stärkere Gliederungen ASM 7/86) nachzugeben und den Lesern über geplante Umsetzungen auf Computer bescheid zu geben.

Sven John, Wassenberg

(Anm. d. Red.: Dein Lob „geht runter wie Öl"...)

„Adresse"

In der letzten ASM-Ausgabe haben Sie den Brief von Stefan Leko veröffentlicht. Leider stand keine Adresse dabei, um von Stefan diese Liste zu bestellen. Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie mir seine Adresse geben können.

Dieter Hick, Marktredwitz

(Anm. d. Red.: Können Wir! Stefan Leko, Preysingstr. 36, 8019 Glonn)

„Kopien"

Ich wollte Euch nur für Euer hervorragendes Heft danken. Es ist wirklich gut, daß es endlich auch auf dem deutschen Markt ein Heft gibt, daß ausführlich über neue Software berichtet. Bitte behaltet auch die Art der Berichte, so wie sie bisher waren, bei....Ich halte nichts davon, uns Raubkopierer oder gar Softwarepiraten zu nennen. Wir rauben nichts. Wenn ich nicht „für umsonst" an eine Kopie des Programmes kommen könnte, würde ich halt eben ohne damit leben müssen. „Piraterie" betreiben wir auch nicht. Piraten rauben direkte Werte, und das tun wir nicht. Wir verstoßen nur gegen ein Gesetz, das alleine schon den Anreiz zum Kopieren liefert. Ich habe von einigen Leuten gehört, die aufgeflogen sind und bestraft wurden, obwohl sie nur „getauscht" haben, also sich an den Programmen in keiner Weise bereichert haben. Das finde ich nicht richtig. Ich kenne genug Leute, die für raubkopierte Programme horrende Summen verlangen und auch in Zeitschriften annoncieren usw. Diesen Leuten passiert nichts. Die sind es, die den Firmen schaden, nicht wir Kleinkopierer. Das ist eine himmelschreiende Ungerechtigkeit. Und wie steht es jetzt mit Modems und Kopplern? Darf man die jetzt endlich betreiben, ohne einen auf den Deckel zu kriegen? Was hat so eine FTZ-Nummer schon zu sagen? So eine FTZ-Nummer ist sauteuer und nützt nur der Post. Ich finde, da sollte Schwarz-Schilling etwas flexibler sein. Bitte druckt meinen Brief ab, ich fände es interessant, wenn Reaktionen kämen. Ich würde gerne wissen, ob mir einige Leute zustimmen.

A.N. Onym

(Anm. d. Red.: Lieber wer auch immer, so ganz können wir Deiner Argumentation nicht folgen, da Raubkopierer den Firmen durchaus etwas „rauben", nämlich das „Geistige Eigentum" (sprich Programm), das bekanntermaßen ja geschützt ist. Natürlich verursachen „getauschte" Kopien auch materiellen Schaden, da sich jemand ansonsten vielleicht das Programm gekauft hätte. Dabei spielt es keine Rolle, ob der „Raubkopierer" mit der Weitergabe der Kopie Geld verdient oder nur das (kopierte) Tauschprogramm als Gegenleistung erhält.)

„Atari"

Quo vadis, Atari müßte eigentlich heißen: Quo vadis, Ihr alle anderen. Es ist natürlich richtig, daß der „kleine Atari" hier in der BRD ignoriert wird, aber das liegt ja auch ein bißchen an Euch, oder? Was ist hier los, habe ich mich gefragt, nachdem ich mir den 130 XE gekauft habe. Als alter Fan von der Spielmaschine VCS 2600 mit über 100 Games habe ich natürlich genausoviel vom Micro erwartet. Also, dachte ich mir, erst mal die alten Magazine rauskramen und ein klein wenig Nachforschungen anstellen. Tele-Match, das Magazin für Video-Spiele, hatte auch viel über Computer zu berichten. ...1983 war also noch alles in Ordnung. Jede Menge Spiele für die 400/800 und 600/800 XL Computer. Hitparade vom April '83: Platz 1 bis 6 Atari Computer-Spiele, Platz 7, ein Spiel für den VC 20 von Commodore, Platz 8-10 wieder Atari. Ich las weiter, es war einfach göttlich: Atari-VCS und Atari-Computer waren voll on Top. Ich dachte, ja damals hätte man sich schon den 800XL zulegen sollen. Doch dann kam der Schock!? Wie immer, kein Happy-End im wirklichen Leben.

Atari Pleite, das große Zittern beginnt, what happens now? Die Chance für C-64, logisch, was sonst? Es passierte nichts mehr für Atari, und der C-64 füllt die Lücke. Doch auch im wirklichen Leben gibt es einen Helden (wie im Computerspiel), der wieder alles klar macht. Es war kein anderer als Commodore-Chef himself, Jack Tramiel. Abgsprungen von seiner eigenen Firma kaufte er Anfang '84 Atari und verspricht „Power without the price". Der ST erscheint und auch mein kleiner Liebling, der 130 XE soll die Nachfolge vom 800 XL antreten. Alles scheint wieder in Ordnung, doch halt: Es fehlt neue Software. Hat Atari den Anschluß verpaßt? In den Shops wird nur wenig Altes angeboten und auch sonst: nichts in dem sogenannten „Fröhlichen Computer-Magazin"....März '86: Der Lichtblick? ASM erscheint und läßt hoffen. Hatte ich mir im Februar den 130er zugelegt, war ich doch froh, wieder etwas Lektüre zu haben. Fehlanzeige, Quo vadis, ASM oder Quo vadis (was für ein Wort), Softwarehersteller?

Nein, ASM, Ihr seid schon ein sehr gutes Magazin (Lob, Lob), ich würde sagen, es sind die Zweitgenannten. Sind die Softwarefirmen verängstigt, oder was ist los? Denn ich verstehe nicht, daß Firmen wie Activision (die damals nur für das VCS gearbeitet haben) Atari haben fallen lassen. Gerade Activision haben Ihren Start bei Atari gemacht und Atari bestimmt viel zu verdanken. Oder liegt es sogar daran, daß viele Spiele und Adventures nichts anderes als ein klein wenig besseres VCS-Game sind? Ich kann nur wiederholen, was Hans-Jörg Herling schon gesagt hat: Holt Euch die Zeitschriften „Page 6" oder Atari-User aus England, oder aber nehmt das Magazin „Antic" aus Amerika, damit müßte man eigentlich keine Software-Probleme kennen, denn angeboten wird doch noch genug. Ich habe festgestellt, es ist nicht so schlecht, und monatlich zwei bis vier Neuerscheinungen reichen vollkommen. Also, Euer „Leid-Artikel" gilt hauptsächlich den Software-Firmen, denn Atari kann doch nichts dafür, oder?

Thomas Holzer, Wremen

„Hotline"

Hier schreibt Euch ein treuer Computerfreak! Ich finde Euer Heft echt klasse. Endlich gibt's mal ein Softwareheft in Deutschland. Congratulations! ...Könntet Ihr vielleicht außer den Top 30 (Hotline) noch einen kleinen Kästen füllen mit den Top 10 aus England. Es interessiert sicher viele, was in den Top Ten in England so alles an Software-Produkten steht, also nehmt es Euch mal zu Herzen, das wäre gut! Mich interessiert es brennend!

Lars Reichert, Ulm

„Vorschlag"

Ich finde, daß Ihre Zeitschrift ein Lob verdient hat. Jedoch bin ich der Meinung, daß man einiges verbessern kann: Zuvor aber noch ein kleiner Hinweis zum „Flop des Tages" Red Hawk: KWAH ist HAWK umgedreht (HAWK/KWAH). Nun zu den Verbesserungen: 1. Ich finde, daß es zuwenig C-16-Artikel gibt. 2. Die Beurteilung von Spielesammlungen sind zu ungenau (4-6). 3. Ich finde, man sollte die sehr hilfreiche „Top 30"-Liste auf „TOP 50" erweitern und ungefähre Zahlen nennen (oder auch genaue?). 4. Es müßte „TOP TEN/C-16" geben. 5. Sie vergeben die Höchstnote „10" viel zu schnell. 6. Es müssen mehr und schärfere Bildschirmphotos vorhanden sein. Ich hoffe, daß Sie mir soviel Tadel nicht übel nehmen, aber es sind doch wichtige Punkte.

Philipp Börker/Berlin

(Anm. d. Red.:Wir sind immer sehr froh, wenn wir von unseren Lesern Verbesserungsvorschläge erhalten. Allerdings können wir Ihnen an dieser Stelle noch nicht sagen, inwieweit wir einzelne Vorschläge verwirklichen können. Wir hoffen, daß Sie dafür Verständnis haben.)

„Nachbestellung"

Ich habe durch Zufall das aktuelle Heft der ASM (Nr. 8) erhalten und bin von Aufmachung und Inhalt voll überzeugt! Meine Frage ist daher: Wieviele Hefte von ASM sind bisher erschienen und zu welchen Preisen kann man sie bei Euch nachbestellen?

Jürgen Hauck,Haßfurt

(Anm. d. Red.: ASM gibt es seit Nr. 3/86. Alle Hefte (solange Vorrat reicht) können für DM 6 bei Vorauskasse nachbestellt werden, bei Nachnahme kommen noch die entsprechenden Gebühren hinzu.)

„Raubkopierer"

Eure Zeitung habe ich seit dem ersten Exemplar gekauft und muß sagen, daß sie voll in eine „ökologische Nische", sprich Marktlücke, getroffen hat. Eure Zeitung ist wirklich schon sehr gut, aber durch die Einrichtung der Feedback-Rubrik hat sie die Chance, durch konstruktive Kritik noch besser zu werden. Hier nun mein Obulus dazu: Zum ersten ist Eure Bewertungsskala von 1-10 zu gering bemessen (wie auch schon in anderen Leserbriefen geschrieben wurde). Ihr kommt so in den Zwang, zu häufig die höchste Note vergeben zu müssen. Mein Vorschlag: Erweitert Eure Skala auf 15 oder mehr Punkte. Das ist bei der immer noch feststellbaren Qualitätsverbesserung der Software ein legitimer Schritt, und Ihr habt mehr Spielraum. (Als Beispiel sei gesagt, daß in der Ausgabe 7/86 33 von 84 Programmen mit mindestens einer, oft sogar mehreren 10'ern bewertet worden sind). Zum zweiten einige Bemerkungen zu dem auch in Eurer Zeitung angesprochenen Thema Softwarepiraterie, bzw. Raubkopierern. An der Aktualität und Wichtigkeit kommt sicherlich keine Computer/Softwarezeitschrift, die etwas auf sich hält, vorbei. Doch sollten die Äußerungen ein gewisses Niveau einhalten (das ist nicht bösartig gemeint). Über die Bemerkung im Testbericht des FREEZE-FRAME-Moduls: „...wir können nur hoffen, daß dieses Modul nicht in falsche Hände, sprich Raupkopierer, gerät." habe ich lauthals gelacht. Entweder ist der Autor herrlich naiv (Gott bewahre ihm seine Natur), oder er wollte sich einen Scherz erlauben. Was meint er denn, wer sich das Modul kauft und wer die Zielgruppe des Herstellers ist....

Nun zu den Raubkopierern: Ich kenne viele, die Programme von Freunden kopieren und gehöre auch selbst dazu. Vor zwei Jahren, während meiner Studienzeit, habe ich mir einen VC-64 mit Floppy für damals günstige 1300 DM gekauft. Innerhalb weniger Tage lernte ich eine Menge neuer Leute kennen, ebenfalls mit einem Computer, und nach 4 Wochen besaß ich bereits Software im Wert von über 20 000 DM (!). Programme konnte man sich wegen ihres Preises als Student nicht leisten (simple Spiele, wie „Save New York" kosteten über 100 DM) und so kopierte man sich die Software wie auch Schallplatten ohne schlechtes Gewissen....... Euch und Eurer Zeitung viel Erfolg und ein gesundes Maß Flexibilität, um auch mal gegen den Strom zu schwimmen.

Peter Lieber Nicht, Wuppertal

(Anm. d. Red.: Lieber Lieber Nicht, wir danken Dir für Deine Ausführungen und Hinweise. Leider konnten wir Deinen überaus interessanten Brief aus „technischen" Gründen nicht in voller Länge abdrucken. Wir sind natürlich stets bemüht, die Anregungen unserer Leser weitgehend zu berücksichtigen).

„Kohleofen"

Eigentlich schreibe ich ja recht selten, aber als ich Euer Heft zum allerersten Mal gekauft hatte, habe ich mich entschlossen, doch irgendwann einmal zu schreiben. Zum Ersten möchte ich Euch erst mal beglückwünschen zu Eurer Superzeitschrift, die doch herausragend über vielen anderen Schrottblättern steht. Endlich mal was Vernünftiges. (Eine Zeitschrift, die nicht im Kohleofen landet. Mittlerweile brauche ich schon 2 Kohleöfen). Dennoch möchte ich etwas zur Verbesserung beitragen: 1. Wenn man Eure Zeitschrift durchliest und einen Tag später noch mal was nachlesen möchte, so sucht man sich dumm und dämlich. (Da lese ich mir lieber die Bibel durch.) Also etwas mehr Aufteilung in verschiedene Bereiche wäre da angebracht, z.B. Spiele (Sport, Action, Adventures usw. – noch mal einzelne Unterteilung), Hardware, Tests, Leserbriefe usw.

Außerdem wäre ein alphabetisches Verzeichnis aller getesteter Software am Ende auch nicht zuviel verlangt. Oder doch ??

2. und letztens: Auf Eurer Titelseite gebt Ihr groß an „über 100 Seiten Tests", das stimmt zwar, aber was man dann auf vielen Seiten findet ist...(na ja) - absolutes Chaos und manchmal 3 bis 4 Sätze Tests zu mancher Software. Das ist wirklich bedauernswert. Wie wär's, wenn Ihr weniger, aber dafü noch viel (!!) ausführlicher Software testen würdet. Oder könnt Ihr das nicht???

Zum Schluß noch eine Anmerkung zu einem Leserbrief in Ausgabe Nr. 7 von A. Hugener aus der Schweiz. Über diesen Schwachsinn konnte ich nur schmunzeln, denn es gibt auch noch Leute, die auch wenige englische Sätze nicht übersetzen können. Als Beispiel: Ohne die Hilfe von Spieletests wäre das Spiel „Impossible Mission" bei mir auch im „Kohleofen" gelandet. Es kann doch nicht schlimm sein, Karten, Hilfen und Kurzanleitungen in „Deutsch" in Heften darzubieten, für die, die irgendwo nicht mehr weiter kommen oder für Anfänger, die mit Ihrem Computer noch nichts können außer Spielen!!! Aber was soll's, daß ich mich darüber aufrege, mein Schreiben landet doch bei Euch sowieso im Mülleimer, wie viele andere mit wirklicher Kritik auch!!! Trotzdem, möge Eure Zeitschrift weiterhin über allen anderen „Schrottblättern!!" im Namen der ASM bestehen bleiben!!!

Euer Ralf

(Anm. d. Red.: Zunächst einmal - bei uns landet nichts im Mülleimer. Wir haben nur nicht die Zeit und den Platz, alles zu beantworten (sorry an alle, die es diesmal erwischt hat). 2. Wir finden es nicht ganz fair, etwas, was ein Leser geschrieben hat, als „Schwachsinn" zu bezeichnen, nur weil man eine andere Ansicht hat. Was Deinen Wunsch nach weniger, aber detaillierteren Tests angeht, das wollen wir hier mal zur Diskussion stellen. Geht nicht der Überblick über das, was auf dem Markt ist, etwas verloren, wenn wir weniger bringen ? Für Hilfen (Pläne usw.) möchten wir Dir gerne die „Secret-Service"-Seiten empfehlen.)

„Entdeckt"

Es begann alles damit, daß ich gelangweilt in den Computerzeitschriften am Zeitungsstand eines Kaufhauses blätterte, da entdeckte ich sie, die Zeitschrift, die mittlerweile ein Teil meines „Computer-Lebens" geworden ist: ASM. ...Positiv finde ich vor allem den „Flop des Tages" und den Oldie. Ich selbst besitze einen Atari 800 XL mit Floppy und Datasette und bin trotz des neuerdings super-billigen Preises, in dieser Branche im Preis-/Leistungsverhältnis konkurrieren kann, sehr zufrieden, obwohl das Softwareangebot in Deutschland wohl manchmal zu wünschen übrig läßt, was einen wohl oder übel zur Softwarebestellung in England oder den USA zwingt. Positiv ist natürlich auch die Leserecke, mit der viel zur Verbesserung der Zeitschrift beigetragen wurde. Mit dem Leserbrief von Michael Lehne aus Geilenkirchen bin ich nicht so sehr einverstanden, da (Bounty Bob strikes back = Flop des Tages) dieses Spiel bei mir auf keine hohe Meinung trifft, was folglich zeigt, daß sich über Geschmack streiten läßt. Zu den Briefschreibern, die der Meinung sind, daß die „10" zu schnell vergeben wird, muß ich sagen, sie haben teilweise recht. Wie wär's mit einem Sternchen, oder einer Art „Plus", das dann vergeben werden kann, wenn es sich wirklich um ein Spiel der absoluten Spitzenklasse handelt, ein Bonus sozusagen. Dies würde dazu beitragen, daß der Abstand zwischen „sehr gut" und „super" etwas größer wird. Sehr interessant war auch der Beitrag über die Raubkopiererszene! Da ich jetzt genug geschrieben habe, bleibt mit noch eins zu sagen: Ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe von ASM. PS: Ich hätte noch eine Frage, nämlich ob es möglich ist, bei Ihnen als eine Art freier Mitarbeiter mitzuarbeiten, d.h. gelegendliche Beiträge über Software zu schreiben und wie das ablaufen würde.

Arne Peters, Bad Kreuznach

(Anm. d. Red.: Wer bei uns als freier Mitarbeiter tätig werden will, schickt uns seinen Programm-Test (mit Foto!). Wenn der Test veröffentlicht wird, erhält der freie Mitarbeiter ein Honorar von DM 80 pro Seite. Eine telefonische Abstimmung über das Thema ist erwünscht.)

„ASM bestochen?"

Jetzt will ich Euch mal mein „Leid" klagen. Anfangs war ich erfreut, daß es endlich mal 'ne Zeitschrift gibt, die sich mit Softwaretests befaßt. Aber so nach und nach komm' ich mir verarscht vor. Werdet Ihr von Commodore, Schneider, Sinclair bezahlt? Ihr habt ja schon einige Spiele getestet, welche es auf dem Atari auch gibt, aber Ihr habt es nicht für nötig gehalten, das zu erwähnen (z.B. Nr. 3/86 The last V8 oder in Nr. 6/86 Beach Head). ....Ich hoffe, Ihr nehmt meine Klagen ernst, sonst könntet Ihr eine bis jetzt treue Leserin verlieren.

Karin Lindner

(Anm. d. Red.: 1. Nein! Wir werden weder von Sinclair, noch Commodore, noch Schneider bezahlt. 2. Daß es o.g. Spiele auch für den Atari gibt, sei hiermit „erwähnt". 3. Wir nehmen alle Klagen ernst und bemühen uns, so viel Informatione wie möglich, natürlich auch für di Atari-User, zu bekommen.)

Englisch"

ch bitte um Mitteilung, wo ich für den C16 ein Englisch-Lernprogramm erhalten kann.

Monika Haase, Frankfurt

(Anm. d. Red.: Die Firma CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover, bietet einen Vokabeltrainer für den C-16 an. Allerdings müssen hier die Vokabeln sowie die Übersetzung selbst eingegeben werden. Das Programm wird von uns demnächst vorgestellt.)

„Wertung"

Zur Okt./Nov. Ausgabe habe ich folgende Anmerkung zu machen: Es geht um den I.C.U.P.S.-Bericht auf Seite 9. Wie kann man einem Spiel für die Grafik eine 2 (!!) geben und im Testbericht behaupten, daß die Grafik brilliant und eindrucksvoll sei. Sollte einem das nicht zu denken geben? Es kann ja durchaus sein, daß diese Bewertung in aller Hektik durchgeführt wurde oder es handelt sich hier schlicht um einen Druckfehler (was noch zu entschuldigen wäre). O.K., jetzt habe ich aber genug gemeckert. Bis auf ein paar Schönheitsfehler gefällt mir Eure Zeitung. Macht weiter so !!!

Meiko Czyborra, Bochum

(Anm. d. Red.: Wir müssen uns entschuldigen. In diesem Fall handelt es sich um einen Druckfehler. Eigentlich sollte die Bewertung hier „9" sein. Das sei hiermit korrigiert. Wir bitten auch eventuell (und nicht nur eventuell – wir wissen, wir haben immer welche dabei) andere Druckfehler zu entschuldigen, denn während des Korrekturlesens geht's immer ziemlich rund.)

„Gut gefahren"

Bisher hatte ich nur Software gekauft, die in Ihrer ausgezeichneten Zeitschrift besprochen und positiv bewertet wurde, und ich muß sagen, ich bin gut damit gefahren. Die Subjektivität der Programmbewertungen hält sich in Grenzen, der objektive Gesichtspunkt überwiegt bei weitem. Nun machte ich den Fehler, einmal ein Programm zu bestellen, das bisher nicht in ASM getestet wurde, und siehe da, ich fiel prompt auf die Nase. Es handelt sich um die Spectrum-Version des Database-Programmes „Red Arrows", einer Flugsimulation der gleichnahmigen Kunstflugstaffel. Der Sinn ist, als "RED 8" synchron mit dem übrigen Team verschiedene Kunstflugfiguren auszuführen, was man nach gründlichem Stusium der DEMO-Option und der „Solo-Flight"-Übung fehlerfrei absolvieren sollte, um eine hohe Punktzahl zu bekommen.
Doch was hier an Ruckel-Grafik über den Bildschirm flackert, ist wohl kaum als Simulation anzusprechen: einzig die Darstellung der Instrumententafel ist noch halbwegs gelungen. Die ausführliche Anleitung und die Option der wählbaren Tastenbelegung sowie einiger zuschaltbarer Flughilfen können aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Programm sich nicht einmal halbwegs steuern läßt. Selbst mit Joystick ist es unmöglich, die geforderten, durch Einblendung angezeigten, Anweisungen auszuführen. Das Programm reagiert mit einer derartigen Verzögerung, daß Steuerbefehle viel zu spät, wenn überhaupt registriert werden. Außerdem ist nicht der geringste Sound vorhanden. Meiner Meinung nach ein Programm, das voll „in die Hose" gegangen ist. Mit rund 30 DM ist auch der Preis weit überzogen, ein Zehner wäre sicher noch zu viel. Aus dieser Idee hätte Database wirklich mehr machen können, sieht man sich z.B. eine so gelungene Flugsimulation wie Mirrorsoft's „Spitfire 40" an.

Reinhard Brumm, Flensburg

„Traum"

Ein großes Lob an Eure Zeitschrift!!! Von so einer Zeitschrift habe ich schon lange geträumt. Am besten finde Ich Euern „top secret" Bereich, und der Firmen-Bericht über Delta 4 (ASM Nr. 7) hat mir auch sehr gut gefallen. Trotzdem habe ich einige Verbesserungsvorschläge: Manche Abbildungen der Programme sind sehr unscharf. Ihr könntet eine extra „Spiele Pokes"-Ecke in ASM hinzufügen. Ihr könntet mehr Berichte über Hardware machen. Trotzdem ist ASM die beste Computerzeitschrift, die ich kenne! Macht weiter so.

Andreas Müller, Mannheim

(Anm. d. Red.: Lieber Andreas, eines können wir sicherlich jetzt schon sagen: mehr Berichte über Hardware wird es nicht geben, da wir uns als reine Softwarezeitschrift verstehen und nur ab und zu z.B. mit dem „Leid-Artikel" auch den Hardware-Bereich anschneiden. Das sollte auch so bleiben, denn viele unserer Leser finden gerade unsere Softwareorientierung so gut.)

HY,Leute!

Ich besitze einen C-64 und lese oft und viel Computerzeitschriften. Da gibt es allerdings gewaltige Unterschiede. Entweder lese ich langweilige Fachzeitschriften oder welche mit Tips und Tricks. Was mir aber immer etwas gefehlt hat,sind die Softwaretests. Ich konnte lesen,was ich wollte,nie mehr als zehn Spiele-Test konnte ich in einer Zeitschrift "erwischen". Bis ich durch Zufall auf Eure Zeitschrift gestoßen bin. Sie entpuppte sich in Kürze zu meiner Lieblings-Zeitschrift und wird diesen Ruf auch schwer wieder verlieren können. Ihr schreibt immer so coole Kommentare. Manchmal meine ich,ich hätte mich genauso ausgedrückt,wenn ich ein Programm zu testen hätte. Einen besonderen Gruß möchte ich hiermit an Herrn Swiergel richten,der den Flop des Tages immer spitzenmäßig interpretiert. Das hört sich ja manchmal fast geschäftsschädigend an,endlich mal eine Redaktion,die Mut hat! Bloß doof finde ich,daß Ihr immer nur alle sechs Wochen erscheint! Ich könnte Eure Zeitschrift rund um die Uhr lesen! Tschüß,

Jörg Buschka
JÖRG BUSCHKA

© Jörg Buschka 1986

„Falscher Name"

In Ihrer Ausgabe Nr. 7 Sept./Okt. las ich auf Seite 8 Ihre Reportage über das Spiel Infiltrator. Was mich bei dem Bericht am meisten wütend machte war, daß ICH diesen Bericht geschrieben hatte (!!), und Sie nicht meinen, sondern einen fremden Namen unter den Bericht gesetzt hatten! Sie werden sich nun fragen, wie ich zu so einer Behauptung kommen kann. Sie inserierten in Ihrer ASM-Ausgabe Nr. 5 Juni/Juli, daß Sie freie Mitarbeiter suchten (Seite 66). Da mir Infiltrator sehr gut gefiel und ich Ihre Zeitung sehr gut fand und eifriger Leser war, machte ich mich auf und schrieb Ihnen den Bericht gleich nach Erscheinen Ihres Inserates. Sie werden verstehen, daß ich aufgrund dieses unmöglichen Vorfalls leider Ihre sonst so gute Zeitung nicht mehr beziehen mag. Bitte nehmen Sie Stellung dazu.

A. Dollhausen, Frankfurt

(Anm. d. Red.: Dieser „Vorfall" erscheint uns auch „unmöglich", da wir besagten Bericht von Carsten Borgmeier übernommen und redaktionell bearbeitet haben. Es kann schon durchaus vorkommen, daß uns gleichzeitig zwei freie Mitarbeiter einen Bericht über ein und dasselbe Spiel zusenden.)

„Suche"

Im Heft ASM März/April Nr. 3/86 haben Sie auf Seite 97 ein Buch vorgestellt mit dem Namen „Spielend programmieren lernen". Ich bin sofort in einen Buchladen gegangen und habe mir dieses Buch bestellt. Da habe ich eine Feststellung gemacht. Es gibt mehrere Humboldverläge! Ich habe bis heute versucht, die genaue Adresse rauszukriegen, ohne Erfolg. Jetzt möchte ich es von Ihnen erfahren. Ich wäre Ihnen dankbar für die genaue Adresse.

Andreas Debois, Übach Palenberg

(Anm. d. Red.: Die genaue Adresse, des Humboldt-Taschenbuchverlages, München, haben wir leider auch nicht present. Zum Bestellen des Buches reicht jedoch die ISBN-Nr. (ISBN 3-581-66526-3) aus. Ansonsten bliebe noch die Möglichkeit, den Verlag direkt anzurufen. Die Telefonnummer: 089/360960.)

Helmut Heßler
Stürzelberger Str.41
4000 Düsseldorf 11

,den 07.08.86
Tel.: 0211/592263

Helmut Heßler Stürzelberger Str. 41 4000 Düsseldorf 11

ASM-Redaktion
c/o Tronics-Verlag
Postfach 870

3440 Eschwege

Betrifft
"Strip Poker"

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich habe an Ihrem Wettbewerb mit einer Postkarte teilgenommen. Nur gibt es da zwei Probleme: erstens habe ich keinen C-64, zweitens besitze ich das Programm schon einige Monate für meinen SPECTRUM (80 kByte).
Aber an den anderen Preisen (Poster etc.) bin ich sehr interessiert, weshalb ich auch teilgenommen habe.
Die gestellten Fragen waren nach einem Blick auf die Kassette naturgemäß leicht zu beantworten.
Da ich ein großer Fan von Samantha bin (warum nur ?), sind mir ihre Maße genauso geläufig wie meine Telefon-Nr. (92-59-84).
(Das wär jetzt nicht meine Tel-Nr.)
Nur die Angaben über die Größe dieses "Wonneproppens" schwanken zwischen 155 cm und 158 cm. Vielleicht können Sie mir ja auch eine exacte Angabe liefern.
Ich möchte noch ein paar Worte über die Spectrum-Version des Programms sagen:
Die digitalisierten Videos ergeben eine mittelmäßige bis schlechte Grafik, der Sound ist erstaunlich für SPECTRUM-Verhältnisse (nur viel zu schnell). Ihrer Bewertung der Spielmotivation muß ich recht geben, denn ich habe nicht eher aufgehört bis ich alle 6 Bilder gesehen hatte. Ich war nur etwas enttäuscht, daß, als Samantha Pleite war, kein neues Bild erschien. Nachdem bei 100 ' das 6 Bild erschien, war ich bei ihrer Pleite auf etwas "ganz Dolles" gefasst. Um so größer war mein Erstaunen, als das Spiel einfach nur vom Anfang neu startete.
Derzeit bin ich gerade dabei, die dürftige Grafik zu verbessern. Zwei Beispiele (Vorher - Nachher) lege ich Ihnen bei. Dabei handelt es sich noch nicht um die entgültige Version. Ich bin nämlich der Meinung, daß die Schönheit dieser Traumfrau nicht gut genug "rüberkommt"...

Mit freundlichen Grüßen

Helmut Heßler

ANY KEY TO CONTINUE

(Anm. d. Red.: Lieber Helmut, wir danken Dir für Deinen „herzerfrischend voluminösen" Beitrag!!! Wir hoffen stark, daß Du uns die „neue Version", die Deiner Feder entstammt, zuschickst!)

„Mehr für Atari"

Ich möchte mich im Namen aller anderen Atari-Freaks dafür bedanken, daß Sie sich in den folgenden Heften mehr um die Atari Computer kümmern. Ansonsten möchte ich Sie nochmals auffordern, mehr Spiele für die Atari Computer zu testen (800 XL). Bei uns in der Umgebung haben sehr viele einen Atari Homecomputer, die sich ebenfalls freuen. Hier haben Sie schon mindestens 12 neue Leser. Und wenn Sie so weitermachen, werden es bestimmt noch mehr werden, denn die Atari-Gemeinde ist schließlich doch nicht so klein, im Gegenteil. Ansonsten gefällt mir alles ganz gut an Ihrem Heft. Macht weiter so!

Oliver Fegers, Düsseldorf

„Kompliment"

Kompliment. Compute mit und ASM sind meiner Meinung nach die besten und informativsten Computerzeitschriften auf dem *europäischen* Markt! Besser als alle Engländer! Das dürft Ihr ruhig als Leserbrief veröffentlichen!

Ulrich Stollwitzer, Mühlbach, Österreich

(Anm. d. Red.: Das zu veröffentlichen, lassen wir uns natürlich nicht entgehen.)

„Zur Sache"

Auch ich muß Eurer Zeitung ein großes Lob aussprechen. Endlich ist wirklich einmal eine Marktlücke geschlossen worden. Doch ich will gleich zur Sache kommen: Ich vermisse bei den Angaben über ein Spiel, welche Unterschiede zwischen Disketten- und Kassettenversion bestehen, außer dem Preis. Die gibt es ja wirklich. In dem Spiel „Zorro" fehlt z.B. ein Part auf der Kassettenversion (laut Aussage eines Softwarehändlers). Ebenso sind Unterschiede zwischen Diskette und Kassette bei „Summergames" und „Wintergames" festzustellen. Frage also: Ist es möglich, dies bei den Spielen mit anzugeben? Mein zweiter Punkt spricht die Übersichtlichkeit in Euren Heften an. Es wäre eine große Erleichterung, wenn man eine Übersicht über die vorgestellten Spiele hätte, um später ein bestimmtes Spiel zu finden, anstatt jedes Heft Seite für Seite durchzublättern... Vielleicht einmal am Jahresende. Somit hätte man ein ausführliches Nachschlagewerk.

Jürgen Lippmann, Göttingen

(Anm. d. Red.: Zu Punkt 1: Es wird wahrscheinlich nicht möglich sein, Unterschiede zwischen Kassetten- und Diskettenversion aufzuzeigen, da es für uns zeitlich nicht zu schaffen wäre, bei jedem Spiel beide „Versionen" zu vergleichen. Zu Punkt 2: Eine solche Übersicht über alle besprochenen Programme und die jeweiligen Seitenzahlen/Heftnummern ist als Jahresrückblick geplant.)

„Nicht neutral"

Ich besitze einen C-64 und kenne Eure Zeitschrift seit Ausgabe 5. Normalerweise kaufe ich mir nicht sehr viele Computer-Zeitschriften, aber die ASM fiel mir sofort ins Auge, denn ich konnte kaum Rubriken finden, die mich nicht interessierten. Ich kaufe sie mir nun regelmäßig und bemühe mich, sie am ersten Erscheinungstag zu bekommen, weil sie meist schon nach einer Woche vergriffen ist. Durch Eure Zeitschrift weiß ich jetzt besser auf dem Softwaremarkt bescheid und kann mir unter den einzelnen Programmen „etwas vorstellen". Außerdem finde ich es gut, daß Ihr den Leser direkt anspricht und nicht „neutral" schreibt. Vor mir liegt nun die neueste Ausgabe (8). Der „secret service" ist wieder einmal sehr hilfreich, und ich glaube, daß der „Jet Set" Erfolg haben wird. Aber laßt Eure Zeitschrift doch öfter erscheinen. Sechs Wochen sind einfach eine zu lange Zeit.

Jan-M. Dierk, Osnabrück

„Erfreut"

Als ich mir letztens von einem Arbeitskollegen das von Ihnen herausgegebene Magazin ASM borgte, war ich sehr erstaunt (erfreut). Ein Magazin, daß sich nur mit Software beschäftigt, ist genau das, was ich suchte. Trotzdem habe ich etwas zu bemängeln: Sie sollten vielleicht mehr Bilder zeigen, damit man sich einen besseren Überblick schaffen kann. Und eine Aufteilung der einzelnen Spielekategorien (Adventure, Aktion, Sport usw.) wäre sehr angebracht.

Ralf Vetek, Köln

Firmen-Profile

Ein guter Name seit fünf Jahren!

FUNTASTIC MailOrder.

FUNTASTIC MailOrder beschäftigt sich seit ca. fünf Jahren als Versandhändler mit Heim- und Personal-Computer-Software! Das „Team aus der Isar-Metropole" ist „ganz gut im Geschäft": man betreut derzeit etwa 15.000 Kunden. Ein besonderer Service sind die sogenannten „MAILINGS", die alle sechs Wochen neu an die Kunden gebracht werden. Man erfährt darin, was zu haben ist oder bald erwartet wird!

12 Firma mit dem besten Service?

Joysoft

2. Funtastic
3. Karstadt
4. U.S. Gold/Rushware

Mit Rang 2 (siehe oben!) will man sich nicht zufrieden geben!

Das Team, bestehend aus Oliver Trunk, Beta Liebegott und Klaus Weisser, haben den „wahnsinnigen" Ehrgeiz, in den Inseraten möglichst als Erste die aktuellsten Titel anzubieten und schnellstens auszuliefern. Selbstverständlich kennt sich jeder aus dem Team recht gut am Markt aus, so daß sehr viel über die Spielqualitäten gesagt werden kann. Der Umfang der Software-Lieferung bezieht sich auf den C-64 (ca. 300 Titel), den Atari 800 XL (ca. 180 Titel) sowie die besten Joysticks. Für den Atari ST und den Amiga gibt es bei FUNTASTIC MailOrder außer allen Spielen auch noch jede Menge Anwender-Software. Dabei werden alle großen Marken jeweils mit dem kompletten Sortiment vertreten.

Die enge Zusammenarbeit mit Rushware, Ariolasoft und einigen englischen Händlern hat sich bisher mehr als nur positiv ausgezahlt. Diese „Firmen-Philosophie" führte letztendlich dazu, daß die „Weiß-Blauen" sich eine zufriedene Stamm-Kundschaft sichern konnte. Aber auch die „neuen Kunden" (oder die potentiellen) werden sehr schnell vom Service überzeugt werden. Daß FUNTASTIC MAILORDER „immer am Ball" ist, beweist auch die Aufnahme des neuen SEGA-Systems und die Super-Software dazu! Die Münchner haben sich zwar über den 2. Rang bei der „ASM-Umfrage" gefreut, wollen jedoch nicht eher ruhen, bis Sie die Nummer 1 sind. Der Ehrgeiz geht so weit, daß sie alle Kunden bitten, ihnen mitzuteilen, was noch verbessert werden kann! Als Anreiz für Verbesserungsvorschläge gibt's einen kleinen Wettbewerb!

Was können wir noch besser machen?

Schickt bitte Eure (Kurz-)Vorschläge per Postkarte bis zum 30. 11. 1986 an die ASM-Redaktion, TRONIC-VERLAG, Postfach 870, 3440 Eschwege. Und vermerkt, welchen Gewinn Ihr am liebsten haben möchtet!

★ 1 x FAHRENHEIT 451 (C-64) ★ 1 x PERRY MASON (C-64) ★
★ 1 x AMAZON ★ 1 x NINE PRINCES IN AMBER (C-64) ★
★ 1 x DRAGONWORLD (C-64) ★ 3 x KEMPSTON PRO JOYSTICKS ★

VOLLTREFFER

Der ständige HIGHSCORE-Wettbewerb in ASM. Machen Sie mit, gewinnen Sie mit!

Hallo, Freunde! Wie wir schon in der letzten ASM angekündigt haben, wird sich, beginnend mit dieser Ausgabe (in der nächsten werden übrigens die CHAMPIONS des Jahres 1986 vorgestellt), der Aufbau der „Volltreffer-Seite“ etwas ändern. So stellen wir den „Volltreffer nach Wahl“ ein und geben stattdessen ein weiteres Programm vor, bei dem Ihr auf Rekordjagd gehen sollt. Auch werden wir Euch in Zukunft etwas mehr Zeit für Eure „Volltreffer-Versuche“ lassen. Doch bevor wir alle Einzelheiten verraten, wollen wir zunächst die Gewinner des heutigen Wettbewerbs vorstellen.

Ihr kennt sicher die Teilnahme-Bedingungen: Coupon ausfüllen, (Polaroid-)Foto als Beweis beifügen, Zeugenunterschrift und Computer-System nicht vergessen, das Ganze ausschneiden und an die **ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Kennwort „Volltreffer“, Postfach 870, D-3440 Eschwege** schicken. Näheres erfahrt Ihr aus den untenstehenden Coupons, die Ihr beide oder aber auch nur einen auszufüllen braucht. Der Einsendeschluß ist der 15. 12. 1986. Unsere Gewinner in dieser Ausgabe: **GHOST 'N' GOBLINS:** Perry Krell, Schwojer Str. 38a, 8000 München 60, hat auf seinem C-64 einen Highscore von sage und schreibe 531400 Punkten erreicht. Dafür gibt's 50 DM. Zweiter im Bunde ist Michael Maletz, Mechtenberger Str. 1, 4630 Bochum 6. Für seine Bestleistung von 405600 Punkten, ebenfalls auf dem C-64, erhält er 25 DM. Preis Nr. 3 (15 DM) geht an Michael Prüßner, Bruknerstr. 7, 4920 Lemgo, der es auf stolze 363700 Punkte brachte. Richard Eisenmenger, Putzbrunner-Str. 268, 8000 München 83, ist der Gewinner unseres ersten Preises beim „Volltreffer nach Wahl“. Er entdeckte das Grab des Ankh Ankh im Spiel **Das Herz von Afrika** bereits im April des Jahres 1890. Diese tolle Leistung wird mit 50 DM honoriert. Einen Rekord von 16,86 Sekunden für einen Kurs präsentierte uns Christian Schillek, Am Borm 7, 3207 Harsum 2 mit dem Programm **KIKSTART** auf Atari 800XL. Hier sind 25 DM fällig. Den dritten Preis der „Kür“ erhielt Nicole Rohde, Schichauweg 1, 1000 Berlin 49, die auf ihrem **Super Cycle** einen Highscore von 237640 auf C-64 erreichte. Dafür gibt's 15 DM.

Das waren also die Gewinner dieser Ausgabe.
Nun zu der „neuen“ Volltreffer-Seite. Durch die in Zukunft geplante monatliche Erscheinungsweise, werden die Bestleistungen in der jeweils übernächsten Ausgabe vorgestellt. Das heißt, daß Ihr mehr Zeit zum „Training“ habt, da wir den Einsendeschluß verlängern können. Schon in dieser Ausgabe haben wir deshalb die beiden Programme vorgegeben, mit denen Ihr auf Highscore-Jagd gehen sollt. Die Sieger stellen wir dann in ASM Nr. 2/87 vor. Übrigens könnt Ihr immer noch „Champion 1986“ werden. Alle Einsendungen, die rechtzeitig vor Drucklegung der Nr. 1/87 (Erscheinungstag 22. 12. 1986) – eingehen, werden noch berücksichtigt. Also, ran an den Joystick! Einsendeschluß für die beiden Programme **Bomb Jack** und **Jack the Nipper** ist der 15. 12. 86.

GHOST 'N' GOBLINS:
Perry Krell, 531.400 Punkte.

H.E.R.O.:
Werner Tietz 988.273 Punkte (C-64).

WESTBANK:
Carsten Heller: 284.210 Punkte (ZX-Spectrum).

SUPER CYCLE:
Nicole Rohde, 237.640 Punkte

Perry Krell

FORMULA ONE SIMULATOR:
Betram Föckler, 404.720 Punkte (Commodore).

3D STARSTRIKE:
Markus Adamski, 2.066.100 Punkte (Schneider).

SOCCER II:
Thilo Haas, 11:0/Stufe 9 (C-64).

KOSMIC KANGA:
Walter Holzer: viertes Level (ZX-Spectrum).

KIK START:
Christian Schillak, Zeit für einen Kurs: 16,86 sek. (Atari 800XL).

HERZ VON AFRIKA
Richard Eisenmenger, „Grab im April 1890“ gefunden.

RAMBO:
Jens Rehbein, 999.900 Punkte (C-64).

INTERNATIONAL KARATE:
Stefan Hoop, 86.700 Punkte (C-64).

DROPZONE:
Michael Schmidt: 1.280.030 Punkte (C-64).

SPIN DIZZY:
Dieter Stümpe, Spiel zu 100 % gelöst!

POLE POSITION:
Valentin Blank, 116.700 Punkte (Atari).

EIDOLON:
Ingo Paar, Level 8 beendet (Atari 800 XL).

THE WAY OF THE EXPLODING FIST:
Markus Adamski, 248.800 Punkte (Schneider).

BOMB JACK

Name: ____________ Adresse: ____________

Überbietung des Highscores von 100.000 Punkten ____________

Computer-System: ____________

Zeugenunterschrift: ____________

JACK THE NIPPER

Name: ____________ Adresse: ____________

Überbietung von 20 % auf der „Frechheitsskala“ ____________

Computer-System: ____________

Zeugenunterschrift: ____________

Bezaubernd: „Palace goes underground"

SOEBEN TRIFFT DIE NACHRICHT VOM VÖLLIGEN ZUSAMMENBRUCH DER ABRÜSTUNGSVERHANDLUNGEN...

ZWISCHEN DEN DELEGATIONEN DES SÜD- UND NORDSEKTORS EIN.

...UND ES WIRD MIT EINEM VÖLLIGEN ABBRUCH DER DIPLOMATISCHEN BEZIEHUNGEN GEDROHT.

LANGSAM SIEHT ES BÖSE AUS...

DER NORDSEKTOR WEIGERT SICH, DIE ENTWICKLUNG DES UMSTRITTENEN 'ANTI-RAD' KAMPFANZUGES EINZUSTELLEN.

DIE NORD-DELEGIERTEN SAGEN, ES LÄGEN BEWEISE VOR, DAß WISSENSCHAFTLER IM SÜDEN AN EINEM ÄHNLICHEN PROJEKT ARBEITEN.

IM GRENZGEBIET BEFINDLICHE TRUPPEN DES NORDSEKTORS WERDEN MOBILISIERT...

...ABER DIE REGIERUNG HAT ZUSICHERUNGEN GEMACHT, DAß KEIN ANLAß ZU ALARM :KLICK: BESTEHE!

DIESE WELT STEHT AM RANDE DES ZUSAMMENBRUCHS — DIE WELT IM JAHRE 2086!

ES WAR BEREITS ZU SPÄT — DIE WAFFEN DER TOTALEN VERNICHTUNG WAREN MOBILISIERT

WEOWEOWEOWEO

DA...

DER ALARM GEHT LOS! ALARM!

MISSILES APPROACHING

SIE MACHTEN DEN, DER EINEN SOLCHEN ANZUG TRUG, UNVERWUNDBAR GEGEN JEDE BEKANNTE WAFFE UND STEIGERTEN SEINE KAMPFKRAFT INS FURCHTERREGENDE.

DAZU GEHÖRTEN DIE STRAHLENSCHUTZ-ANTI-RAD KAMPFANZÜGE, DIE VON BEIDEN MÄCHTEN ENTWICKELT WORDEN WAREN.

MMMMMMMMMMMM

...4..3..2..

DER GEGENSCHLAG IST SCHNELL UND TÖDLICH!

BU-THOOOMMMMM

UND IMMER WEITER WÜTETE DER KAMPF...

SPÄTER...

DER VERWÜSTETE PLANET FIEL IN EINEN NUKLEAREN WINTER...

JAHRHUNDERTE VERGINGEN...

...UND AUS DEM CHAOS STIEG...

...EINE NEUE RASSE EMPOR... STARK... UND KÜHN.

DIE MENSCHEN FÜHRTEN EIN EINFACHES UND FRIEDLICHES LEBEN.

NUR SELTEN GEDACHTEN DIE MITGLIEDER DES ÄLTESTENRATES DER DUNKLEN ERINNERUNGEN DER VERGANGENHEIT.

ABERGLAUBE UMRANKTE EINEN DUNKLEN VULKAN, DER SICH ÜBER DEN HALB VERSCHÜTTETEN RESTEN EINER ALTEN STADT ERHOB.

ABER... EINES TAGES... AUS HEITEREM HIMMEL... EINE INVASIONSSTREITMACHT AUS EINER ANDEREN WELT!

BOOM!

ENTSETZT UND VERSTÖRT RANNTEN DIE DORFBEWOHNER IN ALLE RICHTUNGEN.

DER ANGRIFF KAM RASCH, UND ER WAR HART!

IHRE WAFFEN WAREN HOCHENTWICKELT, UND SIE ZEIGTEN KEIN ERBARMEN.

DIE MENSCHEN WAREN ERSCHÜTTERT ÜBER SOVIEL GRAUSAMES BLUTVERGIEßEN, ABER SIE LEISTETEN TAPFEREN WIDERSTAND...

JEDOCH, TAPFERKEIT ALLEIN REICHTE NICHT AUS.

DIE ZUM SCHLUß ÜBRIGGEBLIEBENEN MÄNNER WURDEN IN DIE BERGWERKE DES PLANETEN GESCHICKT, WO SIE DIE WERTVOLLEN METALLE ABBAUTEN...

...WÄHREND DIE TYRANNEN VON IHRER FESTE TIEF IM INNERN DES VULKANS AUS HERRSCHTEN.

DIE MITGLIEDER DES ÄLTESTENRATES PLANEN DEN STURZ DER UNTERDRÜCKER.

SIE VERSTECKTEN DIE NEUGEBORENEN KINDER UND ZOGEN SIE IN GEHEIMEN LAGERN GROß, WO IHNEN DIE ALTEN KAMPFTECHNIKEN BEIGEBRACHT WURDEN.

DIE JUNGEN KRIEGER WUCHSEN HERAN.

EINER VON IHNEN ÜBERRAGTE ALLE ANDEREN... SEIN NAME...

TAL!

TAL! DU BIST ZUM RETTER UNSERER RASSE AUSERWÄHLT WORDEN.

DU HAST DIE LEGENDE VON DER HEILIGEN RÜSTUNG GEHÖRT. JETZT IST DIE ZEIT GEKOMMEN, DIE RÜSTUNG AUS DEM REICH DER TOTEN ZURÜCKZUHOLEN.

ANTI-RAD COMBAT SUIT

DIE MITGLIEDER DES ÄLTESTENRATES ZEIGTEN TAL EINE ALTE ZEICHNUNG.

DIESE HEILIGE SCHRIFTROLLE SCHILDERT DIE ZAUBERKRAFT DER RÜSTUNG.

1. AUFLADEZELLE. 2. IMPLOSIONSMINE. 3. SCHWERKRAFTVERDRÄNGER.

4. TEILCHENNEGATOR. 5. PULSARSTRAHL. 6. STRAHLENSCHUTZKAMPFANZUG.

DU, TAL, MUSST DICH DEN SCHRECKEN DES UNGLÜCKSWALDES MUTIG ENTGEGENSTELLEN, DIE HEILIGE RÜSTUNG FINDEN UND SIE DAZU BENUTZEN, DAS MACHTZENTRUM DER TYRANNEN ZU ZERSTÖREN. AUF DIR RUHT ALL UNSERE HOFFNUNG!

DIE HEILIGE RÜSTUNG DES ANTIRIAD

Der Comic ...

ASM HIT

Programm: Antiriad, **System:** C-64 & Spectrum (auf einer Kassette!), Schneider, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL. Tel: (00441) 278 0751, **Vertrieb:** Rushware/ Mikro-Händler, **Bezugsquelle:** u.a. Quelle.

Das Londoner Software-Haus **PALACE SOFTWARE** hat in der Vergangenheit besonders mit ihren Hits & Evergreens „Hexenküche" und „Hexenküche II" für Aufsehen gesorgt. Die relativ kleine Crew, die ständig wächst und neue Ideen ausheckt, hat jetzt mit dem Action-Adventure **ANTIRIAD** einen weiteren Hit in die Software-Welt gesetzt!

Chef im Ring ist der 32jährige Peter Stone, der sein neuestes Produkt exklusiv bei ASM vorstellte. Er hatte eigens dafür sein Hausboot in London verlassen und sich per Flugzeug auf den Weg zur ASM-Redaktion gemacht.

„Mit Antiriad hat unser jüngstes Mitglied, der Grafiker Dan Malone, ein, wie ich meine, ausgezeichnetes Action-Spiel entwickelt. Der Sound kommt, wie schon bei Hexenküche II von Richard Joseph", meinte Peter. In seiner Crew befindet sich auch ein Österreicher, der allerdings schon einige Jahre in London lebt: Richard Leinfellner ist quasi der Organisator oder „Regisseur", der alles im Auge behalten muß.

ASM: „So ist es wahrscheinlich auch nicht mehr verwunderlich, daß die deutsche Anleitung und die deutsche Programmierung in ANTIRIAD so außerordentlich gut gelungen ist. So etwas sieht man bei uns recht selten."

Peter: „Da muß ich Dich enttäuschen. Richard ist der Meinung, sein Deutsch ist so schlecht, daß er sich erst gar nicht an die Übersetzung wagt. Ich muß gestehen, die Übersetzung ist in London von Studenten gemacht worden. Daß sie so gut ist, habe ich bislang nur vermutet – jetzt hast Du mir das bestätigt. Nun, ich meine, wenn man schon ein Spiel auf dem deutschen Markt gut verkaufen möchte, so sollte das Programm auch total in Deutsch gehalten sein. Was gibt es für einen Sinn, eine schlechte deutsche Anleitung zu liefern? Die Fehler entdecken die Muttersprachler sofort, und dein Image ist dahin!"

Doch: Worum geht es in diesem Spiel? ANTIRIAD spielt in der Zukunft. Die Welt wird von zwei Mächten beherrscht, die sich gegenseitig bis aufs Blut bekämpfen. Die nukleare Katastrophe blieb nicht aus. Viele viele Jahre später erholt sich die Welt der menschlichen Rasse allmählich wieder. Man lebt eigentlich in einer primitiven, aber ruhigen und friedvollen Periode. Aus alten Aufzeichnungen haben die Erdlinge ersehen, daß es einen neuen Gott geben muß, der sich ANTIRIAD nennt. In Wirklichkeit aber irren sich die Leute: Das alte Poster, das einzige lesbare Dokument aus fernen Zeiten, ist sehr verschlissen. Die Überschrift lautet: „ANTI RAD", also „(Schutz) gegen Strahlen". Der feine Riß zwischen den beiden Worten liest sich bei den noch Unwissenden als ein „i", so daß die Abbildung eines menschlichen Gegenstandes „Antiriad" getauft wird. Mitten in diese „Aufbauphase" stoßen feindliche Truppenverbände aus dem All zur Erde, wollen die Resourcen ausbeuten und die Menschheit versklaven. Viele mutige Männer werden gesucht, um mit den primitivsten Mitteln die Herrschaft der „Invaders" zu beenden.

Der Held unserer Geschichte ist TAL. Er sieht etwas aus wie Tarzan, ist in mancher Hinsicht auch mit ihm vergleichbar. Er hat die Aufgabe, durch die verschiedenen, herrlich ausgestalteten, Screens zu rennen, um die „Heilige Rüstung" zu finden, die ihm enorme Kräfte verleiht, die er im Kampf gegen die Feinde benötigt. Ganz unten fängt er an, zerstört die feindlich gesinnten Monster mit gezielten Steinwürfen. Eine andere Waffe hat er zunächst nicht zur Hand. Die Bewegungen von TAL sind äußerst realistisch: er bewegt sich elegant, springt „anatomisch" richtig, duckt sich geschickt ab und blickt dabei bisweilen lächelnd „in die Kamera". Nach einiger Zeit hat er die Rüstung gefunden. Wichtig: Man stellt sich zum Sprung nach oben auf ein abgebrochenes Kapitell und springt nach rechts. Jetzt läuft man zur Rüstung und stellt sich vor ihr in Position. Jetzt sollte man unbedingt abwarten, bis die ersten Punkte auf Ihr Konto gehen und die Energie-Anzeige aufgefrischt wird (Denn: Jede Berührung mit den Monstern kostet Kraft!) Er kann die Rüstung aber erst dann anziehen, wenn er die passenden Schuhe gefunden hat. TAL verläßt also den Wald, die untere Ebene, und hüpft nach links oben weiter in die Welt der Ruinen (bezaubernde Grafik; auch bei der Spectrum-Version, die ebenfalls als hervorragend zu bezeichnen ist!). Hat er die Schuhe gefunden, stellt er sich auf diese und bückt sich – schon trägt er sie. Dann wieder zurück zur Rüstung: Nun kann er sie anlegen.

Jetzt fliegt unser Held in die „oberste Etage", in die Zentrale der „Invaders". Jetzt kann er mittels der „Heiligen Rüstung" seine Feinde beschießen. Wichtig: Beachten Sie bitte, je höher TAL jetzt fliegt, um so stärker ist auch sein Energie-Verlust. Wichtig ist auch, daß man beim Einsammeln von weiteren Gegenständen manchmal aus der Rüstung schlüpfen sollte. Denn: Es gibt im Spiel zwei Energie-Formen, eine für TAL und eine für die Rüstung!

ANTIRIAD ist ein Spiel, in das man praktisch ohne jede Vorrede sofort einsteigen kann. Das macht das Spiel so interessant. Auf der anderen Seite ist es aber äußerst schwierig, das Problem ganz zu lösen. Man muß schon einige Zeit damit verbringen, seine Erfahrungen zu sammeln und auch geweift vorzugehen!

Die Grafiken, die Animation (genannt seien hier neben den wunderbaren Säulen auch die feuerspeienden Drachen) und der Spielwitz sind so gut in Szene gesetzt worden, daß ich bei ANTIRIAD von einem Superspiel sprechen möchte. Am unteren Bildschirmrand, wo sich die Anzeigetafeln befinden, ist auch ein Monitor zu finden, der Ihnen Zustandsberichte und andere Informationen in allerbestem Deutsch gibt.

Ein kurzes Fazit: Super-Spiel, Super-Grafik, komplett in Deutsch, Super-Handbuch und Super-Animation! Zum „guten Ton" dieses Spiels gehört auch der Sound, der herrlich moderne, aber nicht aufdringliche Klänge in Ihr Ohr dringen läßt. ANTIRIAD gehört zu den besten C-64-Spielen und ist meiner Meinung nach grafisch das beste Spectrum-Produkt dieses Genres, das ich bisher gesehen habe! Bravo Palace, Danke Peter!

Manfred Kleimann

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**10**

Ein „abendfüllendes" Programm!

Programm: The Best of Beyond, **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** 39,95 DM, **Hersteller:** Beyond, Lector Court, Third Floor, 153 Farrington Road, London EC1R 3AD, **Vertrieb:** Ariolasoft, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1.

Mit 4 Programmen für lange Spielabende wartet **BEYOND** mit seiner Sammelkassette **The Best of Beyond** auf. Die Spielesammlung umfaßt **QUAKE MINUS ONE, PSI WARRIOR, SHADOWFIRE** und **ENIGMA FORCE.** Alle 4 Spiele sind etwas für Leute, die gerne lange Anleitungen (in Englisch!) studieren und dann erst anfangen zu spielen.

Etwas gewundert habe ich mich schon über den Titel „The Best of...". Wird Beyond in Zukunft nichts Besseres zu bieten haben? Wenn ja, wäre das schade, denn die bisher veröffentlichten Programme sind recht vielversprechend, eine Steigerung wäre bei diesem Softwarehaus aber doch durchaus noch drin, oder? Weiter fragt man sich, ob Beyond dem relativ neuen Spiel „Enigma Force" keine Gewinnchancen mehr einräumt, so daß es schon so früh auf einer Sammelkassette gelandet ist. Wie dem auch sei – hier die Besprechung:

In *Quake minus one* kontrollieren Sie den „Hermes"-Computer, mit dem Sie versuchen müssen, die „Titan-Energie-Station" zurückzugewinnen. Von dieser Station aus wird der Energiebedarf für die ganze Welt geliefert. Sie müssen sich schon beeilen, wenn Sie die drohende Energiekrise verhindern wollen. Die Auswahl der Aktionen erfolgt über eine ganze Reihe von Icons, die schon ziemliche große Ansprüche an die Gedächtnisleistung des Spielers stellen. Allein 7 Modi stehen zur Verfügung, in denen z.B. die Waffe gewählt, Energieverlust ausgeglichen oder repariert werden kann. Die Grafik ist gut, die Geräuschkulisse o.k.. Wenn man erst mal halbwegs durchblickt, macht das Spiel schon Spaß. Nachteilig ist, daß die „Auswählerei" z.T. so lange dauert, daß man, ehe man sich's versieht, schon abgeschossen ist. Das kann insbesondere schnell passieren, wenn man im Command Mode gewahr wird, daß sich ein gegnerisches Fahrzeug direkt hinter einem befindet. Bis man dazu kommt, dieses zu attackieren, ist man selbst schon längst „über die Wupper" gegangen.

★★★★★★★★★★★★

Psi Warrior wartet ebenfalls mit einer englischen Anleitung auf. Allein die Umsetzung der Informationen in dem Spiel wird den Benutzer einige Zeit fordern. Sie steuern den Psi Warrior auf einer Art Skatebord zum Grund des „Home Silo", wo Sie gegen „Die Quelle" antreten. Die Grafik dieses Spieles ist mittelmäßig, der Psi Warrior allerdings sehr schön animiert. Rund die Hälfte des Bildschirms wird von flimmernden Anzeigen eingenommen, die zu kontrollieren es schon einige Mühe erfordert. Das Geblinke kann schon ganz schön auf die Nerven gehen. Kämpfen Sie auf Ihrer Fahrt nach unten mit „Ids" und „Psis", die Ihnen Ihre geistigen Fähigkeiten rauben wollen, von deren Energie Sie aber auch profitieren können. Solange sie noch etwas Grütze im Hirn haben, kommen Sie ganz gut durch.

★★★★★★★★★★★★

Auf der zweiten Seite der Kassette befinden sich *Shadow Fire* und *Enigma Force.* In beiden Spielen steuern Sie die Raumschiff-Mannschaft, das Enigma-Team, durch gefährliche Abenteuer (Shadow-Fire-Test in ASM 7/86). *Enigma Force* setzt dort ein, wo *Shadow Fire* aufgehört hat: General Zoff wurde zwar gefangen genommen, doch er hatte noch genügend Zeit, dem Empire den Krieg zu erklären. Während Sie General Zoff zum Imperator bringen, tobt der Krieg in den Galaxien, und in einem gefährlichen Moment gelingt es Zoff, den Schutzschild außer Kraft zu setzen. Sie werden getroffen und stürzen ab auf einen Planeten. Als Sie wieder zu Bewußtsein kommen, ist das Raumschiff Schrott und General Zoff verschwunden....Suchen Sie also General Zoff und das einzige funktionierende Raumschiff auf dem Planeten.

Soweit Ihre Mission. Gesteuert wird über Icons oder in Direktsteuerung. Die Grafik ist bei beiden Spiele recht gut, der Sound beschränkt sich im Spiel auf Schußgeräusche.

Insgesamt kann man jedem Fan von Spielen mit komplizierter Iconsteuerung und „umfangreichen" englischen Spielanleitungen diese Sammelkassette empfehlen. Es bleibt allerdings zu bezweifeln, ob diese Sammlung wirklich das „Beste" ist und bleibt, was Beyond zu bieten hat. *str*

★★★★★★★★★★★★

Grafik	**6-9**
Sound	**5**
Spielidee	**5-8**
Spielmotivation	**7**

Action + Grafik: Einfach super!

Programm: Lightforce
System: Spectrum, Schneider (C-64 geplant), **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** FTL (Faster than Light), West Midlands, **Vertrieb:** Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11

Langsam steigt der Pilot in sein Raumschiff. Er schließt die Kanzel und fährt die Systeme hoch. Ruhig gleitet sein Blick über die Instrumente. Alles ist klar. Die Kontrollen geben grünes Licht. Der Einsatz kann beginnen! Er hebt ab und rast in den blauen Himmel hinein. Dann, während des Fluges, denkt er über seinen Auftrag nach. Auf einem weit entfernten Dschungelplaneten wurde eine menschliche Siedlung von Aliens besetzt, die Bevölkerung ausgerottet. Sein Auftrag ist die Rache! Er kennt keine Angst, kein Erbarmen, denn er gehört zur **LIGHT FORCE** (ein **„FASTER THAN LIGHT-Produkt**).
Dies ist die Titelstory des neuesten Spiels für den Spectrum.
Vor einiger Zeit gab es innerhalb der ASM-Redaktion eine Diskussion darüber, ob Spiele wie TRAP oder URIDIUM für den C64 nicht auch auf dem Spectrum möglich sind. Der größte Teil der Redaktion vertrat die Meinung, daß für solche Spiele die Grafikfähigkeiten des Spectrum nicht ausreichen, da dieser ja angeblich keine Sprites (besser: Shapes) darstellen kann. Von einem schnellen und flackerfreien Bildschirmscrolling brauchen wir erst gar nicht zu reden. So etwas gab es eben bis jetzt noch nicht. Bis jetzt! Denn mit Light Force ist ein Programm auf den Markt gekommen, daß alle diese Meinungen mit einem Schlag sehr eindrucksvoll widerlegt. Die Grafik ist wirklich fantastisch! Und das nicht nur für Spectrum-Verhältnisse. Ich kenne einige andere Schießspiele, auch auf dem C64 oder dem Schneider, die sich mit Light Force nicht messen können. Light Force ist, wie Sie sicher schon an der Einleitung bemerkt haben, ein Ballerspiel. Aber mit Sicherheit das beste Ballerspiel, das für den Spectrum existiert.
Das mag ein wenig überschwenglich klingen, entspricht aber der Wahrheit. Man hat den Auftrag, feindliche Raumstationen oder Planeten-Basen zu zerstören. Dies lassen sich die Aliens natürlich nicht gefallen, und so wimmelt es im Luftraum nur so von Feinden. Die Sprites sind herrlich groß und detailliert dargestellt. Die Bewegungen sind absolut ruck- und flimmerfrei. Der Bildschirm scrollt gleichmäßig von oben nach unten. Explosionen sind sehr gut animiert. Ich konnte im Test nur eine einzige Schwachstelle entdecken: Den Sound. Das Ohr des Spielers wird nicht gerade verwöhnt. Für den etwas schwachen Sound entschädigt die Grafik aber in vollem Umfang.
Die Gegner werden von Level zu Level gefährlicher, die Grafik ist sehr abwechslungsreich, was dazu führt, daß Langeweile erst gar nicht auftritt. Wer Light Force spielt, sollte einen kräftigen, durchtrainierten Joystickarm besitzen, denn die hohe Geschwindigkeit des Spiels führt zu rascher Ermüdung der Muskeln. Ich hatte jedenfalls nach kurzer Zeit einen Krampf im Arm. Das ist allerdings nicht negativ gemeint, denn welches Spectrum-Spiel führt schon zu ähnlichen Effekten. Light Force ist das beste Beispiel dafür, daß der gute alte Spectrum noch längst nicht tot ist. Im Gegenteil. Und ich weiß, wovon ich rede, denn neben einem C64 und einem Schneider CPC besitze ich auch einen Spectrum und kann daher recht gut vergleichen.

Jedenfalls ist Light Force ein Spiel, das in keiner Sammlung fehlen darf.
Ottfried Schmidt

Grafik	**10**
Sound	**5**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**10**

„Uridium-Manie"

Programm: Psycastria, **System:** BBC B/Electron, **Preis:** ca. 26 Mark (Kass) & ca. 40 Mark (Disc), **Hersteller:** Audiogenic, Postbox 88, Reading, Berkshire RG7 4AA, England.

Ähnlich wie die „J.S.W."-Spiel-Form scheint sich nun auch eine „U"-Spielart zu entwickeln (J.S.W. = Jet Set Willy; U = Uridium): das Uridium-Fieber scheint mittlerweile „alle Rechner und Firmen" angesteckt zu haben. So hat auch der leistungsfähige BBC/Electron „sein Uridium-Spiel", das sicherlich die Freunde des bei uns seltenen Rechners freuen wird! **PSYCASTRIA** heißt das Programm, das von AUDIOGENIC herausgegeben wird. Das schnelle Spiel mit sanftem Scrolling ist in MODE 1 geschrieben. Die Steuerung ist denkbar einfach: links/rechts, hoch/runter, Feuer! Natürlich kann man zwischen Joystick- und Tastatur-Steuerung wählen. Obwohl das Spiel - wie erwähnt - stark an das berühmte URIDIUM angelehnt ist, sind die einzelnen Aufgaben und die Schwierigkeiten doch stark abweichend. Während der Flugphase müssen zehn Energie-Stationen zerstört werden, und das in jedem Level. Anzumerken wäre, daß es äußerst schwierig ist, die Zielpunkte ausfindig zu machen. Ein Tip: Suchen Sie selbst die kleinsten Winkel und Nischen ab! Ansonsten gilt die Regel: „Konzentriert fliegen und reaktionsschnell schießen!" Für alle BBC B/Electron-Freunde, die auf „Action" stehen, ein sicherlich zu empfehlendes Programm, das AUDIOGENIC da entwickelt hat! Die Grafik ist ausgezeichnet, der Baller-Sound „angemessen", die Spielidee alt (deshalb Abzug bei der Wertung). Mal sehen, wie die deutssprachigen BBC-Freaks darauf reagieren! *hine*

Grafik	**9**	**Spielidee**	**3**
Sound	**7**	**Spielmotivation**	**8**

Energiekrise?

Programm: Sunstar, **System:** Atari (8-Bit), **Preis:** 30 Mark (Kass.) 40 Mark (Disk.), **Hersteller:** CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenter's Road, London E15 2HD, **Vertrieb:** Rushware.

Wir schreiben das Jahr 2535. Die Raumfahrt hat es möglich gemacht, innerhalb von Sekunden den entferntesten Planeten zu erreichen. Das Geheimnis des schnellen Raumflugs ist der Hyperspace. Die Entdekkung der Energiekristalle, im Raumfahrerjargon **„SUN STARS"** genannt, machte dies möglich. Normalerweise werden diese Kristalle mit eigens dafür ausgerüsteten Versorgungsschiffen geborgen. Doch hat vor einiger Zeit eine Katastrophe größeren Ausmaßes die Kristalle in sehr gefährliche Gebilde verwandelt. Sie, als Spieler, haben nun die Aufgabe, die Energieversorgung aufrechtzuerhalten. Viele Piloten haben das schon vor Ihnen versucht, doch keiner kam zurück.

Die britische Software-Firma **CRL** hat sich dieses spannende und schnelle Action-Spiel ausgedacht und sogar eine „neue intergalaktische Organisation" ins Leben gerufen:

Die „Xxarion Star Corporation" stellt Ihnen ihr neuestes Raumschiff zur Verfügung, damit Sie dieser Aufgabe gewachsen sind. Also, rein ins Cockpit, und los geht's. Nach einer etwas frustrierenden Startsequenz sieht man ein Gitter, auf dem man entlang fliegen kann. Neben der Direktsicht, hat man noch zwei Radarschirme zur Verfügung. Einer, auf dem nur die Kristalle zu sehen sind, und einer, auf dem die Hindernisse (Mauern) erscheinen.

Um einen Kristall einzusammeln, muß man ihn zuerst mit seiner Kanone treffen, damit er sich in eine harmlose Zustandsform umwandelt. Die Darstellung des Spielfeldes ist dreidimensional, die Spielgeschwindigkeit recht hoch. Allerdings holt dieses Spiel nicht das Letzte aus den Grafikfähigkeiten des Atari's heraus. Der Sound beschränkt sich auf das übliche „Peng Peng" und ist nicht sehr gut. *Sun Star* ist zwar nicht gerade ein Spitzenprogramm, vermittelt aber eine relativ hohe Spielmotivation. Freunde von Aktionspielen werden sicher ihre Freude an *Sun Star* haben.

Lars Gaag

Grafik	7
Sound	4
Spielidee	6
Spielmotivation	10

„Xarq = Quark?"

Programm: Xarq, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** (Kass) 39 Mark; Schneider-Diskette – 59 Mark, **Hersteller:** Electric Dreams, Southampton, **Vertrieb:** Activision, Hamburg.

Es begab sich an einem schönen Sommerabend, wie James sagen würde, daß einige junge Aristokraten nach Tisch beim Wein in der von Miss Anderson im herrlichen Londoner Stadtteil Kensington geführten Wirtschaft zum „Königswappen" saßen. Es war ein herrlicher Abend, und die Ausflügler und Spaziergänger schauten auf ein liebliches Landschaftsbild. Die hohen Ulmen des alten Gartens standen in vollem Laub, und zahllose Nobel-Kutschen der englischen High-Society rollten vor dem benachbarten Palais vor, wo der Earl of Essex (dessen Einkommen ihm neuerdings nur erlaubt, Tagesgesellschaften zu geben) aus Anlaß der Anwesenheit von Graf Dracula ein Hof-Fest veranstaltete. Doch: dann passierte das Unfaßbare...

Nein, lieber Leser, dies ist nicht die Story von **XARQ**, dem neuen Action-Spiel von **ELECTRIC DREAMS.** Schön wär's, aber die „Original-Story" ist eine etwas „einseitige", wie sie schon zum hunderttausendsten Male über's Cover-Papier gelaufen ist. Fairerweise, hier die Kurz-Geschichte: Eine Basis, die sich selbständig gemacht hat, wird zur Gefahr. Mit einem Kampf-Schnell-Boot versucht man, die Basis (XARQ) unter Wasser zu setzen. Zur Unterstützung hat der Spieler Laser, Fernlenkraketen, Minenwerfer und Unterwasserbomben in begenzter Anzahl zur Verfügung.

Dann geht's ab zum „kräftigen Aufräumen" der Gegner. Nicht mehr und nicht weniger. (Übrigens: das Spiel ähnelt sehr dem OCEAN-Renner „PARALLAX"!) Ein Tip: Im ersten Bild empfiehlt es sich nicht, gleich nach links zu fahren, sonst stößt man sofort auf Minen. Fazit (von Programierer Ottfried Schmidt): „Bis auf die blitzschnellen Szenen-Wechsel gibt's an dem Programm nichts, was ein geübter 'Privatmann' nicht auch selbst in Szene setzen könnte! Bemerkenswert: die hohe Spiel-Geschwindigkeit! Das Spiel geht haarscharf am 'Flop' vorbei; das 'F' ist schon fast hängengeblieben!" *M.K.*

Grafik	7
Sound	4
Spielidee	3
Spielmotivation	5

DIE ERBSCHAFT
PANIK IN LAS VEGAS
INFOGRAMES

Alles Rouletti?

Die Aufgabe ist simpel: Aus 200 Dollar innerhalb einer Nacht in Las Vegas eine Million machen, sonst wird es nichts mit der riesengroßen Erbschaft der alten Tante. Der Haken dabei: Du sitzt 4000 Kilometer von Las Vegas entfernt, hast nur 200 Dollar, das Flugticket, und vor der Tür lauert ein Haufen Gläubiger, die sofort ihr Geld haben wollen. Alles rouletti? Wer wissen will, was wir außer der Erbschaft noch so alles haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ______________________________

Straße ______________________________

PLZ __________ Ort ____________________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.

Formel I der Zukunft

Programm: Alleykat, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 30,– DM (Kass.), 40,– DM (Disk.), **Hersteller:** Hewson Consultants, England, **Bezugsquelle:** Fun-Tastic MailOrder, München (Adresse siehe „Game Over").

Als vielleicht am sehnsüchtigsten erwartetes Nachfolgeprogramm aller Zeiten wird es **ALLEYKAT,** neues Produkt aus dem Hause des **Uridium-**Herstellers **HEWSON CONSULTANTS,** vermutlich schwer haben, einen ähnlich großen Erfolg wie der Riesen-Hit URIDIUM zu erzielen.

ALLEYKAT ist ein Rennspiel mit etwas sonderbarem Szenario. Anstelle eines Formel-I-Geschosses oder eines Rennmotorrades steuern Sie ein Raumschiff (vertikales Scrolling) über eine merkwürdige Landschaft hinweg, in der es von Hindernissen nur so wimmelt. Um diesen Hürden auszuweichen, haben Sie nun mehrere Möglichkeiten: Erstens können Sie darüberhinwegfliegen, indem Sie Ihr „Renn-Raumschiff" an Höhe gewinnen lassen; zweitens können Sie durch Tor-ähnliche Gebilde hindurchfliegen (was allerdings schon einiges Geschick verlangt), und drittens steht es Ihnen immer noch frei, sich den Weg ganz einfach freizuschießen. Letzteres gilt im übrigen auch für die zahlreichen beweglichen Objekte, die Sie davon abhalten wollen, das Rennen erfolgreich zu beenden.
Ihre Energiereserven können Sie auffrischen und Ihren Gelbeutel auffüllen, indem Sie einfach über entsprechende, auf der Rennstrecke verstreute Symbole hinwegfliegen. Das Spiel präsentiert zahlreiche verschiedene Rennstrecken – nur wenn es Ihnen gelingt, eine bestimmte Rundenzahl unbeschadet zu überstehen, erhalten Sie Bonuspunkte und dringen ins nächste Level vor.
Die „Hewson-mäßig" guten Grafiken, der gelungene Sound und das rasante Spielgeschehenwerden werden sicherlich dafür sorgen, daß ALLEYKAT viele Freunde finden wird – und doch bin ich nicht der Ansicht, daß das Spiel eine ähnliche Qualität erreicht wie Andrew Braybrook's frühere Werke PARADROID und URIDIUM. *rs*

Grafik	8
Sound	8
Spielidee	3
Spielmotivation	5

Der Atom-Strip

Programm: Radzone, **System:** Schneider, **Preis:** 9,90DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Vertrieb:** Micro-Händler, Malmedeyer Str. 27, 4050 Mönchengladbach 1.

Ziehen Sie sich schon mal den Schutzanzug an, bevor Sie sich in dieses Abenteuer stürzen. In **RADZONE** von **MASTERTRONIC** wird wirklich Heldenhaftes von Ihnen verlangt. Auf einem hübschen bunten Planeten unseres Sonnensystems hat es eine kleine Atomexplosion gegeben, die radioaktives Material über die gesamte Oberfläche verstreut hat. Die Verantwortlichen haben sich ausgerechnet Sie für die Aufräumarbeit ausgesucht. Sie werden also bekleidet mit einer blauen Unterhose auf den Planeten „gebeamt". In diesem Ausgangsbild holen Sie sich den oben erwähnten Schutzanzug. Hierhin müssen Sie auch die eingesammelten radioaktiven Teile transportieren.

Jedesmal, wenn Sie sich zuviel Radioaktivität bei Ihren Bergungsaktionen „eingefangen" haben, werden Sie Ihres Schutzanzuges entledigt und bieten der Umwelt Ihre blaue Unterwäsche dar. Sie sollten dann schnellstens in ein Bild verschwinden, daß Sie schon geräumt haben, da dort nur noch geringe Restradioaktivität herrscht. Sind Sie zu sehr verstrahlt, verlieren Sie eines Ihrer Leben und beginnen dann erneut mit einem Schutzanzug, bis Sie wieder „ausgezogen werden". Natürlich machen Ihnen auch seltsame Kreaturen sowie einige Gegenstände, wie z.B. Messer das Leben schwer.

Das Spiel ist etwas für Liebhaber von bunten Bildern und phantastischen Welten. Der Sound ist nicht schlecht. Am Schluß des Spieles erfahren Sie, zu wieviel Prozent Sie Ihre Aufgabe gelöst haben. Jemand der „Einsammel"-Spiele mit bunter Grafik liebt, ist mit diesem Programm gut bedient. *str*

Grafik	7
Sound	7
Spielidee	7
Spielmotivation	5

Groschen rein, und los geht's!

Programm: Mike's Slotmachine, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** 19 Mark, **Hersteller & Vertrieb:** AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.

Wer kennt Sie nicht, die seit Ewigkeiten existierenden Geldspielautomaten? Die berüchtigten Geräte, die in den Spielhöllen ihren festen Platz haben, werden ihren Reiz wohl nie verlieren. Nun gibt es das ganze Spektakel auch für Ihren Atari-Homecomputer!

In „großer Gesellschaft" dürfte es durchaus ein großer Renner werden, aber ob Sie allein vor dem Gerät so viel Spaß haben werden, wie in den Spielotheken, möchte ich bezweifeln. Es kann einem doch völlig egal sein, ob man gewinnt oder verliert. *tb*

Grafik	8
Sound	7
Spielidee	1
Spielmotivation	2

Glückliche Tage

Programm: The happiest Days of your Life, **System:** Spectrum 48K/+, **Preis:** Ca. 10,– DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg (Adresse Siehe „Game Over").

Daß Low-Budget-Software durchaus ihre Qualitäten haben kann, stellt die Firma **FIREBIRD** eindrucksvoll unter Beweis. **THE HAPPIEST DAYS OF YOUR LIFE,** neues Produkt aus dem englischen Software-Haus, das hierzulande für ganze zehn Mark angeboten wird, zählt zu den rühmlichen Ausnahmen unter den sogenannten „Billig-Programmen".
The happiest days of your life versetzt den Spieler in seine Schulzeit zurück; doch, daß hier nicht alles so „happy" zugeht, wie es der Programmtitel vielleicht vermuten läßt, muß man nur zu bald feststellen! Irgendjemand hat dem Direktor seine Brieftasche entwendet, und ausgerechnet Sie geraten in den Verdacht, den Diebstahl begangen zu haben. Da hilft nur eins: Machen Sie sich auf die Suche nach der Geldbörse, und bringen Sie sie – zusammen mit ein paar Beweisen für Ihre Unschuld – dem verärgerten „Direx" zurück!
Auf Ihrer Odyssee durch das Schulgelände werden Ihnen einige Gegenstände begegnen, deren Sinn und Verwendungszweck es zu erforschen gilt. Eine Satteltasche, Wörterbücher, ein Cassettenrecorder, ein Fußball und dergleichen mehr sind nur einige von den vielen Dingen, die über den Campus verstreut liegen.

Aber auch diverse garstige Kreaturen laufen Ihnen über den Weg: Wildgewordenen Telefonen, Spinnen und Geistern sollten Sie tunlichst aus dem Weg gehen (was Geister auf dem Schulgelände zu suchen haben, ist mir allerdings ein Rätsel; es gibt nur eine Erklärung: Des Programmierers Erinnerung an seine Schulzeit muß gar schröcklich sein):

Ansonsten bietet *The happiest Days of your Life* eine recht ansprechende Grafik (die allerdings stark an *Everyone's a Wally* erinnert), na, und der Sound ist halt „Spectrum-mäßig". Für ganze zehn Märker lohnt sich das Zugreifen aber mit Sicherheit!

B. Zimmermann

Grafik	7
Sound	4
Spielidee	5
Spielmotivation	8

... im Mondschein besuchen!

Programm: Moonlight Madness, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 25,– DM, **Hersteller:** Bubble Bus Software, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

Die Handlung des neuen **BUBBLE-BUS**-Programms **MOONLIGHT MADNESS** ist derart dürftig, daß ich Ihnen Einzelheiten besser ersparen möchte. Wenn ich Ihnen verrate, daß die Aufgabe darin besteht, 16 Schlüssel einzusammeln, um mit deren Hilfe einen Safe zu öffnen, so dürften Sie eine recht gute Vorstellung davon haben, was Ihnen dieses Spiel bietet.
So startet man denn in das „große Abenteuer", kämpft sich von Level zu Level vor und tut dabei das Übliche, nämlich bestimmte Gegenstände aufzunehmen und anderen auszuweichen. Na, und das wär's dann eigentlich auch schon! Begleitet wird das Ganze von einer Melodie, die wohl noch das Beste an *Moonlight Madness* (zu Deutsch: „Mondschein-Schwachsinn", Kommentar überflüssig) ist.
Kurzes Resümeé: Die **Grafik** wäre vor zehn Jahren vielleicht akzeptabel gewesen; die **Spielstandsanzeige** ist mit ihrer simplen Darstellung wohl einem Fünfjährigen noch zu langweilig; der **Sound** ist, gemessen am Rest, schon als „herausragend" zu bezeichnen und damit leider das einzige „Gute Haar", das ich an *Moonlight Madness* lassen kann. Also: Lassen Sie sich für Ihre 25 „Steine" lieber einen besseren Verwendungszweck einfallen! *bez*

Grafik	3
Sound	5
Spielidee	0
Spielmotivation	2

Let's party!

Programm: Tazz, **System:** C-16, +4, **Preis:** 12,90 DM, **Hersteller:** Bubble Bus, **Bezugsquelle:** ifi, Dipl.-Ing. Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg.

Wow! Hier kommen die Ballerfreunde unter den C-16-Besitzern mal wieder auf Ihre Kosten. Das Programm **TAZZ** von **BUBBLE BUS** erinnert von der Spielidee und vom Aufbau ein wenig an das in der letzten ASM-Ausgabe vorgestellte *Droid one*, ist aber wesentlich übersichtlicher als dieses.

Sie steuern ein niedliches Figürchen in Tropfenform, das allerdings ganz schön um sich ballern kann. Ihre Auftraggeber schicken Sie auf diverse Parties (Mask-Party, Eye-Party, Spider-Party usw.), wo Sie eigentlich nur alles abknallen müssen. Gleichzeitig werden Sie samt den Sie angreifenden Figuren langsam aber sicher eingemauert. Es gilt also, sich zu beeilen und niederzumachen, was Ihnen vor die Flinte kommt. Dabei dürfen Sie aber keine Figur berühren, sonst verlieren Sie eines Ihrer Leben und zappeln, hilflos auf dem Rücken liegend, mit den Beinen in der Luft: Aus mit der Party!

Die Grafik ist durchschnittlich. Daß die Parties mit der Zeit (den Levels) immer voller werden, steigert die Spielmotivation jedoch fast wie von selbst. Mir hat die Ballerei jedenfalls Spaß gemacht. *str*

Grafik	7
Sound	6
Spielidee	3
Spielmotivation	8

„Unschlagbar"

Programm: World Games, **System:** C-64, **Preis:** bei Redaktionsschluß noch nicht bekannt, **Hersteller:** Epyx/ U.S. Gold, **Vertrieb:** Rushware, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Aller guten Dinge sind drei! **EPYX** will dieses Sprichwort anscheinend widerlegen, indem es nach den 3 Bestsellern *Summer Games I, Summer Games II und Winter Games* jetzt **WORLD GAMES** herausbringt. Ich konnte mir für Sie die Demo-Version vorab ansehen.
Nach dem Laden erscheint das grafisch am besten gelungene Titelbild dieser Serie: Zwischen den Lettern „World Games" dreht sich eine Weltkugel in erstklassiger HIRES-Grafik um die eigene Achse. Danach geht es zum Menue über. Hier ist alles wie gehabt bis auf „include travelogue". Dieser Menuepunkt bringt einen Reisebericht auf den Bildschirm.

Nachdem sich die Spieler eingetragen und die Nationalität ausgewählt haben (es bleibt dem Spieler überlassen, ob er zur Nationalhymne aufsteht), werden sie zu den acht Wettkämpfen geführt: Gewichtheben, „Fässerspringen", „Sprung vom Felsen ins Wasser", Ski-Slalom, „Baumstammrollen", „Bullenreiten", „Baumstammwerfen", „Sumo-Wrestling".

Beim Gewichtheben kann man zwischen zwei verschiedenen Modi wählen: „Snatch" und „Clean and Jerk". Beide Wege führen jedoch nach langem Training (hoffentlich) zum Ziel, nämlich ein zwischen 75 und 255 kg schweres Gewicht zu stemmen. Zuerst geht der Athlet in die Knie (Joystick nach unten) und überprüft den richtigen Sitz der Hände an der Stange, danach hebt er das Gewicht (Joystick nach oben). Nun muß der Joystick nach unten gezogen werden, wenn die Stange genau vor seiner Brust ist, um danach wieder nach oben und abermals nach unten gedrückt zu werden. Jetzt muß das Gewicht nur noch gehalten werden, indem man den Joystick nach links und nach rechts bewegt.

Nach der Bewährung als Gewichtheber, reist man weiter in ein kälteres Klima, um dort im wahrsten Sinne des Wortes über die Fässer zu springen. Wird der Absprung nicht richtig „getimet", rutscht der Schlittschuhläufer bäuchlings über die Fässer. Doch auch wenn der Wettkämpfer vor der Landung den Joystick nicht nach unten zieht, bekommt man keine Punkte, denn dann bricht er ins Eis ein.
Die nächste Disziplin „cliff diving" lief bei meiner Testversion leider nicht einwandfrei; nur soviel sei gesagt, daß man sich sechs verschiedene Höhen aussuchen kann, aus denen man ins Wasser plumpsen möchte.
Weiter geht's mit „slalom skiing". Nachdem sich der Slalomfahrer fertiggemacht hat, muß man Ihn durch die verschiedenen Tore lenken, was sich als schwieriger erweist, als es sich anhört. Anschließend gelangt man zu den Holzfällern, wo man versuchen muß, sich gegen einen Muskelprotz von Holzfäller durchzusetzen. Unser Mann steht auf einem Baumstamm, der im Wasser treibt und tut sein Möglichstes, um die Balance zu halten und nicht ins Wasser zu fallen. Zusätzlich muß er versuchen, den Gegner durch geschickte Bewegungen zu Fall zu bringen. Sollte unser Freund das Pech haben, ins Wasser zu fallen, kommt ein gieriger Hai auf ihn zu und umkreist ihn, während sein Gegner in Siegespose auf dem Baumstamm steht und sich vom Publikum feiern läßt.
Unter „bull riding" hat man sich folgendes vorzustellen: Sie sind ein Cowboy, der vor Massen von Zuschauern zeigen soll, wie gut er ist. Gesagt, getan. Sie schwingen sich auf den Bullen und bemühen sich, so lange wie möglich oben zu bleiben. Doch das ist nicht einfach – ziehen Sie die Zügel – pardon – den Joystick nach links und rechts, und nehmen Sie alle Kräfte zusammen, um nicht abgeschmissen zu werden. Sollte das doch einmal passieren, nimmt der Bulle Sie auf die Hörner und wirft Sie dann zu Boden (wenn Sie noch nie Sternchen gesehen haben, dann ist es jetzt so weit).
Unsere nächste Station ist Schottland. Nach alter Tradition müssen Sie einen großen Baumstamm mit beiden Händen stemmen und so weit werfen wie möglich. Außer einer großen Tribüne, vielen Leuten, ein paar Zelten haben sich auch noch 6 Musikanten mit Dudelsack und Schottenrock am Schauplatz eingefunden. Von dieser Szenerie beschwingt gehen Sie in den Kampf. Sie laufen mühsam an (Joystick links, rechts, intakt), konzentrieren sich, reißen den Joystick kurz nach unten, um ihn danach sofort nach oben, in Verbindung mit dem Feuerknopf, zu ziehen und beginnen....nach geglücktem Wurf zu tanzen (zumindest tut's ein kleiner Schotte auf dem Bildschirm). Rutscht Ihnen der Baum aus der Hand, fällt er Ihnen auf den Fuß, was für Sie wiederum ein Grund zum Tanzen ist – wenn auch diesmal nicht aus Freude.
Die letzte Herausforderung ist „sumo wrestling". Diese Disziplin lief bei der Testversion, die mir zur Verfügung stand, noch nicht.
Das Gesamturteil fällt für „World Games" recht gut aus. Die Grafik ist nicht ganz so gut, wie die der Vorgänger, die Spielmotivation ist allerdings durchaus vergleichbar. Als größtes Manko sehe ich das Fehlen des Fastloaders aus „Winter Games" an. So muß man doch eine gewisse Zeit warten, bis sich der Computer die einzelnen Disziplinen von der Diskette geholt hat. Das Spiel ist mit sehr viel Liebe zum Detail programmiert worden. Allen, die von *Summer Games I und II* und *Winter Games* begeistert sind, kann ich dieses neue Spiel wärmstens empfehlen. Trotz einiger Schönheitsfehler kann man sagen, daß dieses Spiel in keiner Software-Bibliothek fehlen sollte.

Michael Reul

ASM HIT

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	8
Spielmotivation	9

Wettbewerb • Wettbewerb

150 Preise von Golden Games warten auf ihre Gewinner!

Wie kommt man ran?

Ganz einfach: Die richtigen Lösungen zu den 2 Fragen auf eine Postkarte schreiben, Programmwunsch und Computersystem dazu, und ab damit an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. KENNWORT: „Golden Games“

Die Fragen ...

1. Nicht nur im alltäglichen Sprachgebrauch, sondern auch im Golden-Games-Spiel OPERATION KONGKONG trifft man auf die Abkürzung BND. Wofür steht Sie?
2. In welchem Kinofilm kommen Videodrome ähnlich wie in EXTENSOR (siehe hierzu auch den Bericht an anderer Stelle) vor?

... und was es zu gewinnen gibt:

1. – 10. Preis: 1x wahlweise Extensor (Atari ST) oder Operation Hongkong (C-64 Kassette, Diskette / Atari ST)

11. – 50. Preis: je 1 EXTENSOR-T-Shirt

51. – 150. Preis: je 1 Golden-Games-„Button“

(Einsendeschluß ist der 30. November 1986)

Wettbewerb • Wettbewerb • Wettbewerb • Wettbewerb • Wettbewerb • Wettbewerb • Wettbewerb • Wettbewerb • Wettbewerb • Wettbewerb

Ein Schlag ins Wasser?

Programm: Hole in One, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** 15 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Soest, **Vertrieb:** Micro-Händler, Malmdeyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach. Tel: (02161) 6 00 41.

Und noch ein Golf-Spiel! Für den C-64 gibt es mittlerweile schon drei, die zu den „besseren" Simulationen dieses „grünen Sportes" gehören. **HOLE IN ONE** von **MASTERTRONIC** ist seit heute der „Dritte im Bunde". In meiner persönlichen „Geschmacks-Skala" rangiert dieses durchaus gelungene Spiel hinter „Leaderboard Golf" und „Golf Construction Set" auf eben diesem dritten Rang. Warum, lesen Sie in den nächsten fünf Minuten!

„HOLE IN ONE schlägt alle anderen Golf-Spiele ins Unterholz...", so lautet es in der Cover-Beschreibung. So war ich also gespannt, was da auf mich zukommen sollte. Nach dem Einladen machte ich mich daran, die Eisen auszupacken und den Kurs zu bewältigen. Die Spiel-Figur erinnerte mich stark an die „dünnen Gestalten" von „Forbidden Forest". Die Spielbahn (Fairway) und die Landschaft samt grüner Ambiente (Bäume, Büsche & Sträucher), Ententeichen und Sandhindernissen (Bunkers) sind grafisch ausgezeichnet dargestellt.

Zu Beginn einer jeden Spielbahn, wie mittlerweile üblich, wird die Entfernung, die Par-Zahl und die Windrichtung angezeigt. Checken Sie also zunächst die Entfernung bis zum Loch. Danach wählen Sie den Schläger (Joystick einfach nach vorn bewegen & nach Wahl des Knüppels Feuerknopf betätigen!). Es folgt der Schwung (Swing). Dazu ziehen Sie den Steuerknüppel nach hinten und drükken hernach das Ding leicht oder stark nach vorn (Je nachdem, wieviel Zeit zwischen beiden „Vorgängen" liegt, ergibt sich auch der „Hook" oder „Slice"). Bei meinem ersten Abschlag tat ich mich noch ziemlich schwer, der Ball wollte einfach immer ins „Rough" („Unterholz") verschwinden. Nach einiger Zeit hatte ich den Bogen raus und gelangte schließlich...in ein Sandhindernis (Anmerkung: Es gibt hier entgegen den Golf-Regeln keinen Strafschlag; man „darf" automatisch den „Aus-dem-Sand-heraus-Schläger" benutzen. Trifft man peinlicherweise den Ententeich, kehrt man mit Strafschlag zum „Tee Shot" – dem Abschlag – zurück.).

Irgendwie schaffte ich es doch, in die unmittelbare Nähe der Fahne (und somit des Loches) zu gelangen. Jetzt holte ich meine „Putter" ganz locker aus der Tasche und schlug den Ball sanft auf das Grün. Dies dachte ich zumindest. Denn: die Perspektive scheint einfach nicht zu stimmen. Ich hätte schwören können, auf dem begehrten Grün zu sein, um einzulochen. Das folgende Bild versetzte mich in Staunen: Ich, bzw. mein Ball, befand sich „meilenweit" vom Loch entfernt.

Dies machte mich ein wenig „ungehalten", zumal der nächste wohlgemeinte Versuch meine Hoffnungen nährte, endlich an's Ziel meiner Wünsche zu gelangen. Gesagt, erhofft, getan: ich befinde mich auf dem geschorenen Rasen. Die Fahne ist nur ein paar Yards entfernt. Auf dem Bildschirm erscheint rechts eine kleine vogelperspektivische Übersichtskarte, die die Position des Balles und des Loches deutlich macht. Kurz das Gefälle abchecken und sanft schwingen. Schon ist der Ball versenkt. Für die ersten drei Löcher benötigte ich (als Anfänger) 67 Schläge. Ich vermute, daß auch der gewitzte und geübte HOLE IN ONE-Spieler wohl einige Schwierigkeiten mit diesen Spielbahnen haben wird. Das Einlochen mit einem einzigen Schlag (siehe Titel: HOLE IN ONE!) scheint mir jedoch für jeden Sterblichen unmöglich.

Es handelt sich bei diesem preisgünstigen Programm um ein Spiel mit guter Steuerung, ansprechender Grafik, unbedeutendem Sound und „schiefer Perspektive". Obwohl ein gezeichneter „Jack Niklaus" auf dem Cover abgebildet ist, ist HOLE IN ONE doch nicht ganz so gut wie „Golf Construction Set" oder „Leaderboard Golf". DENNOCH ein Programm, das gerade wegen des günstigen Preises Abnehmer finden sollte.

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Sound (mußte nicht sein)	
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**6**

Beileibe kein As!

Programm: Tennis, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 35,– DM, **Hersteller:** Imagine, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg (Adresse siehe „Game Over").

Schlicht und einfach **TENNIS** betitelt das englische Software-Haus **IMAGINE** sein neues Programm, das jedoch weniger eine Tennissimulation darstellt, sondern eher im Comic-Stil präsentiert wird.

Teilnehmen können ein oder zwei Spieler, Einzel oder Doppel können gewählt werden. Die Steuerung erfolgt, je nach Geschmack, entweder durch die Tasten oder durch den Joystick. Die Punktwertung wird rechts neben dem Spielfeld, der Gesamtspielstand wird am hinteren Ende des Feldes eingeblendet.

Bedauerlicherweise erfordert das Spiel nur sehr wenig Geschicklichkeit und Technik. Alles, was man zu tun hat, ist, zum Aufschlag den Feuerknopf zweimal zu drücken, um dann etwa diejenige Position einzunehmen, wo man den Return erwartet – der Rest bleibt dann mehr oder weniger dem Zufall überlassen. Es gibt keine Möglichkeit, die Schlagstärke zu bestimmen, Vor- oder Rückhand zu wählen, Spin oder Lob zu schlagen oder sonstwie das Spiel zu beeinflussen.

So bleibt denn nur noch zu sagen, daß Imagine mit *Tennis* wohl kein As gelungen ist – das einzig Herausragende ist wohl der meiner Ansicht nach zu hohe Preis!

bez

Grafik	**5**
Sound	**3**
Spielidee	**0**
Spielmotivation	**2**

„Baby-Sittin“

Programm: Prodigy, **System:** Spectrum, Schneider, C64/128, **Preis:** 39 DM (Kass.), 59 DM (Disk.), **Hersteller:** Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, **Vertrieb:** Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76.

Oberstes Gebot bei dem neuen Programm **Prodigy** aus dem Hause **Electric Dreams** ist es, die Nerven zu behalten. Nur wer das Babysitting schon gewöhnt ist, weiß, was hier auf ihn zukommt.
Roboter Solo (das sind Sie) und Prinz Nejo, im Krabbealter, sind in Schwierigkeiten. So beginnt die Story dieses Action-Games, das eine Mischung aus Action und Komik darstellen soll. Sie jedenfalls müssen das Baby aus dem Einflußbereich von Wardlock, einem Maschinenmenschen, der jegliches organische Leben haßt und wegen seiner grausamen Experimente gefürchtet ist, befreien.
Sie müssen also gleichzeitig auf das Baby aufpassen, es füttern und wickeln und gegen die Gestalten Wardlocks, die Sie bewachen, kämpfen.
Na, dann prost!
Ich muß gestehen, daß ich zu den weniger erfahrenen Babysittern gehöre und aus diesem Grund bereits ganz am Anfang meine Schwierigkeiten hatte, das Baby überhaupt dazu zu bewegen, hinter mir her zu kommen. Selbst wenn ich sehr langsam ging, damit der Junior auch hinterherkam, blieb der einfach sitzen. Die Monster schießen ständig mit Betäubungsgas. Das heißt: zurück zum Spielanfang....Gott sei Dank ohne das Baby, das ja krabbelnderweise nur ganz langsam vorankam, und daß ich anschließend wieder aufsammeln konnte.
Labyrinthe und Maschinenlaboratorien sind in 3-D-Grafik gehalten. Im Spiel befinden sich Küche, Dusche und ein „Windel-Wechsel-Indikator“. Für Fans von 3-D-Spielen könnte dies eine neue, recht ungewöhnliche Herausforderung sein.

str

Grafik	8
Sound	3
Spielidee	10
Spielmotivation	8

Atari: 4 für 4

Programm: Atari Smash Hits, **System:** Atari 400/800/XL/XE, **Preis:** Ca. 35,– DM, **Hersteller:** English Software, England, **Vertrieb:** Computer-Shop, München (Adresse siehe „Game Over“).
Einen „flotten Vierer“ bietet das englische Software-Haus **ENGLISH SOFTWARE** an: Die vier **ATARI SMASH HITS Elektraglide, Mediator, Chop Suey und Quasimodo** laufen auf den vier Atari-Systemen 400, 800, XL und XE.
Elektraglide ist ein Autorennen mit futuristischem Anstrich. Bestechend vor allem durch seine fantastische Grafik, wartet das Programm mit allerlei Überraschungen auf, deren Sinn (oder Unsinn) zu erörtern allerdings müßig wäre. So begegnen Ihnen während des Rennens ominöse Gegenstände, wie Würfel, überdimensionale Kaugummiblasen oder Kugeln. Da die Ausweichmanöver durch die nicht sehr exakte Steuerung erheblich erschwert werden, nimmt die Spielmotivation recht schnell ab.
Mediator ist für meinen Geschmack das interessanteste Spiel aus dem Programmpaket, wenn auch die Spielanleitung Ihnen zunächst wenig Aufschluß darüber gibt, worum es bei diesem Action-Game überhaupt geht. Nach und nach findet man aber schließlich doch heraus, daß man als Captain eines Raumschiffs sein Gefährt über den Computer-Monitor steuern (tolles Scrolling!) und eine heiß umkämpfte Basis erreichen muß, wo es dann trotz schweren Abwehrgeschützes anzudocken gilt. Hat man dies erreicht, so werden die nächsten Kampfszenen in ansprechender 3D-Grafik dargeboten. Alles in allem ein recht gutes „Ballerspiel“, bei dem aber auch die Strategie nicht zu kurz kommt.
Weiter geht's mit *Chop Suey*, einem Programm, bei dem es nicht etwa darauf ankommt, sein „Happi-Happi“ mit Stäbchen zu verdrücken; vielmehr ist *Chop Suey* ein Karate-Programm der klassischen Prägung. Hierbei ermöglicht die sehr direkte Joystick-Steuerung beiden Kämpfern eine hervorragende Kontrolle über die verschiedenen Schlag-und Trittvarianten.
Und last but not least *Quasimodo*; bei diesem Action-Game muß der Spieler Felsbrocken von den Zinnen der Notre Dame schleudern, um sich anschließend „Quasimodo-mäßig“ von Glocke zu Glocke zu hangeln. Begleitet wird das Ganze von einem etwas nervigen Glockengeläut.
Insgesamt gesehen kann das Programmpaket seinem Titel nicht so ganz gerecht werden, bietet aber immerhin guten Durchschnitt. Interessant ist es meiner Meinung jedoch nur für Atari-User, die nicht bereits eines der Spiele (als „Single“ gewissermaßen) erworben haben.

bez

	Elek	Medi	Chop	Quas
Grafik	10	7	8	7
Sound	9	6	7	4
Spielidee	3	5	5	4
Spielmotivation	3	7	9	5

Übermensch

Programm: Cyborg, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** CRL Group, London.

ASM HIT

Irgendwann in ferner Zukunft geschah es, daß zwei Raumschiffpiloten in einen furchtbaren Unfall verwikkelt wurden und Ihr Schiff auf einem Planeten auftraf......völlig zerstört. Ohne sich weiter um seinen schwerverletzten Partner zu kümmern, verschwindet der eine. Eine Raumpatrouille findet den Mann, der nur noch einen winzigen Lebenshauch in sich trägt. Das ist die Geburtsstunde von **Cyborg**, dem ersten schwarzen Computerhelden!

Es gelingt, den schwerverletzten Helden wieder zusammenzuflicken. Jetzt ist er Cyborg, halb Mensch, halb Maschine, mit ungeheuren Kräften ausgestattet, schwerbewaffnet und praktisch unbesiegbar. Natürlich läßt dann die erste Aufgabe auch nicht lange auf sich warten.

Ein Asteroid befindet sich nämlich auf Kollisionskurs mit der Erde. Um die Katastrophe zu verhindern, wurde ein Wissenschaftlerteam auf den Asteroiden entsandt. Doch kaum daß sie gelandet sind, bricht der Funkkontakt ab. Jetzt liegt es an Cyborg, bzw. an Ihnen, herauszufinden, was auf diesem Asteroiden vor sich geht.

Dabei werden Sie feststellen, daß dieser nicht so unbewohnt ist, wie er aussah. Ganz im Gegenteil. Die „Aliens" erwarten Sie schon. Aber Cyborg ist auch nicht zu unterschätzen. An seinem rechten Arm befindet sich ein nukleares Waffensystem im Miniformat, an seinem linken ein Informationssystem, mit dem er mehr über das Sicherheitssystem der Außerirdischen erfahren kann. Und dumm ist er ja auch nicht. Als weitere Informationsquelle steht ihm das feindliche Computersystem zur Verfügung, in dem er (bzw. Sie) nach Herzenslust hacken kann.

Also „ran an die Bulletten" Die „Hackerei" ist übrigens unbedingt nötig, um z.B. Codewörter zu erfahren, mit denen man die entsprechenden Türen öffnen kann. Im oberen Teil des Bildschirmes sehen Sie Cyborg „in Action" sowie möglicherweise angreifende Aliens. Im unteren Teil kontrollieren Sie die Funktionen von Cyborg und sehen z.B. beim Hacken die Bildschirmausgabe. Der Sound und die Grafik sind gut gelungen. Eine wahre Freude ist die Geschwindigkeit des Programms: Es ist so schnell, wie Sie reagieren können. Ein Spiel, das durchaus empfohlen werden kann.

c.e.f.

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	6
Spielmotivation	8

Die Sache mit dem „Kelch"!

Programm: Cuthbert and the Golden Chalice, **System:** Dragon 32/64/200, **Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Microdeal, England, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieich.

Der bisher letzte aus der langen „Cuthbert-Serie" ist auch der beste „Cuthbert, den es je gab". Dies zumindest war mein persönlicher Eindruck vom neuen Abenteuer **THE GOLDEN CHALICE,** welches der britische „Dragon-Spezialist" **MICRODEAL** entworfen hat.

Die Legende erzählt von einem wunderbaren goldenen Kelch („Golden Chalice"), der demjenigen, der ihn findet, zu enormem Reichtum verhilft. Deshalb hat sich „Cuthbert" entschlossen, mit dem Lotto-Spielen aufzuhören und sein Geld lieber in eine gute Ausrüstung zu stecken, um dem Ding der Dinger auf die Spur zu kommen.

Insgesamt zwanzig wirklich schwierige Bilder gilt es zu durchlaufen bzw. zu durchspringen. Die Geschicklichkeit ist hierbei besonders gefragt, da die (schön groß animierte) Spielfigur nur mit äußerster Konzentration gesteuert werden kann (ein wenig Ähnlichkeit in puncto „schwierige Mission" hatte ich vor Monaten schon mal bei „SPIKY HAROLD" von „Firebird" zu spüren bekommen!).

Im Hauptmenü gibt es für den Anfänger (wie mich) immerhin die Möglichkeit, erst einmal das leichteste der drei „Skill Levels" auszuwählen. So ging's dann zunächst mal „slow" los. Doch selbst das „Slowe" war für mich immer noch zu „medium", ganz zu schweigen vom „Fasten". Zerrissen hat's mich zuhauf. Die Schn...hatte ich beinahe voll, bevor ich mich, ja, bevor ich mich zusammengerissen hatte. Und siehe da: Noch immer nichts! Ja, nun steh' ich hier, ich armer Tor und bin so klug wie schon zuvor...Fazit: „Frei zitiert" versuche ich dem Dragon-User klarzumachen, daß dieser „Cuthbert" es in sich hat. Nachdem wir uns dann in der ASM-Redaktion die Zähne (erfolgreich!) ausgebissen hatten, stand für uns fest – dieses „Tape" ist ein Hit!

mk

Grafik	8
Sound	7
Spielidee	4
Spielmotivation	8

In der Tiefe des Universums erwartet Sie ein fantastisches Actionspiel. Die realistische 3D-Grafik muß man gesehen haben, um sie zu glauben!

Pete

Kassette + Diskette für Schneider CPC mit deutscher Anleitung

STARSTRIKE II

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: Microhändler
Distribution in Österreich: Karasoft

Firebird-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KAUFHOF und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

FIREBIRD

FIREBIRD SOFTWARE

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Jetzt auch in Deutsch!

Programm: Zombi, **System:** Schneider, **Preis:** 56 DM (Disk.), **Hersteller:** Ubi Soft, Frankreich, **Vertrieb:** Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11.

Bereits in der letzten Ausgabe von ASM hatten wir die Story von **ZOMBI** aus dem Hause **UBI SOFT** kurz vorgestellt. Bei einem Testversuch stellte sich heraus, daß die Diskette einen Defekt aufwies. Deshalb haben wir uns *Zombi* noch einmal für Sie vorgenommen.

Wie gesagt, es geht darum, mit einem Team von 4 Leuten gegen die Zombies anzutreten. Sie befinden sich vor einem Warenhaus, vor dem ein Hubschrauber steht, mit dem Sie entfliehen können. Leider hat die Sache einen Haken. Sie haben nämlich kein Benzin. Um Abhilfe zu schaffen, werden Sie sich wohl ein wenig in dem Warenhaus umsehen müssen. Also, rein ins Vergnügen! Wie Sie sich denken können, werden Sie in Ihrer Suche schon bald gestört. Hinter fast jeder Ecke lauert schon ein Zombi darauf, Sie als Sonntagsbraten zu verwenden.
Sollten Sie einem solchen widerwärtigen Wesen begegnen, wird Ihnen nichts anderes übrigbleiben, als zu kämpfen. Das bewerkstelligen Sie vermutlich am Anfang noch ohne Waffen (wir auch), weil Sie nämlich erst gar nicht unbehelligt bis zu Waffenkammer gelangen. Dazu müssen Sie sehr schnell reagieren und etwa 20 Sekunden lang sehr schnell abwechselnd auf die Tasten „x" und „z" drükken und sich in alle Richtungen bewegen. Sollte Ihnen das nicht gelingen, wird sich die Figur, die Sie gerade gesteuert haben, sehr schnell selbst zu den Zombies zählen dürfen.
Ziel des Spiels ist, wie eingangs schon erwähnt, den zur Flucht nötigen Treibstoff zu finden. Dazu müssen Sie alle Zombies eliminieren und „begraben". Dann werden Ihnen die „Hells Angels" begegnen, und raten Sie mal, was die haben?
(... Benzin!!!)
Als nicht ganz einfach erwies sich die Icon-Steuerung im Test. Oft genug mußte man zweimal hinschauen, in welche Richtung sich die scrollende Auswahl-Leiste denn bewegt. Trotzdem hat dieses „Tüftel-Spiel" seinen eigenen Reiz. Sie werden vermutlich schon eine Weile zu überlegen haben, wie Sie einzelne Aktionen bewerkstelligen. Wer allerdings Spaß an derartigen „Kopfnüssen" hat, wird hier gut bedient. *str/hw*

Grafik	10
Sound Titel	9
Spielidee	10
Spielmotivation	10

C-16-Sport

Programm: European Games, **System:** C-16, +4, **Preis:** 27,90 DM, **Hersteller:** Tynesoft, **Bezugsquelle:** ifi, Dipl.-Ing. Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg.
Nicht schlecht, war der erste Gedanke, als ich das Programm **European Games** aus dem Hause **Tynesoft** zum ersten Mal in der Hand hielt.

Fünf verschiedene Sportarten bietet das grafisch recht gut gestaltete Programm, das stark an DAILY THOMPSON'S SUPERTEST erinnert. Die Bewegungen werden natürlich nicht ganz „rukkelfrei" durchgeführt, dafür sind die Figuren recht groß. Bis zu vier Mitspieler können sich miteinander messen. Als erste Disziplin steht Hammerwurf an. Auf dem unteren Teil des Bildschirms steht der Werfer, oben links wird das Wurffeld aus der Vogelperspektive gezeigt. Mit der „C"-Taste + „Shift" kann die Schwungkraft bestimmt werden, mit der Leertaste wird der Schleuderwinkel festgelegt (äquivalent: Joystick links und rechts, Joystick nach oben). Zweite Disziplin: Schwimmen. Hier gilt es, immer genug Luft zu haben und „richtig" zu atmen, um nicht langsamer zu werden. Es folgen die Disziplinen Weitsprung, Rudern und Gewichtheben. Man kann hier ohne weiteres von einem „vollen Programm" sprechen, und wer dieses mit dem Joystick absolviert hat, hat seinen Teil „Fingergymnastik" gemacht. *str*

Grafik	8
Sound	4
Spielidee	5
Spielmotivation	6

c16chris

Computer läuft Amok

Programm: Droids, **System:** C-64, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Anglosoft, Postbox 60, Coventry CV1 5 SX, England.

In diesem Spiel haben Sie es mit einem Amok laufenden Computer zu tun. Ein Pilotversuch mit einem neuen Raumschifftyp wurde gestartet. Es ist unbemannt und wird von eben diesem Computer gesteuert, als es in einen Sonnensturm gerät. Dadurch wird das Programm des Computers dermaßen angegriffen, daß er nur noch eine Funktion kennt: Zerstören. Bald wird das Raumschiff an der Venus vorbeikommen.... Das ist der Hintergrund des Spiels **DROIDS**, das von **ANGLOSOFT** auf den Markt gebracht wurde. Ihre Aufgabe ist es nun, die Venus vor der Zerstörung durch die wildgewordene Blechbüchse zu retten.

Das Raumschiff ist schwer bewaffnet. Sie besitzen eine Laser-Kanone und 255 Energie-Einheiten, mit der Sie sich gegen angreifende Droids verteidigen können. Die bei Kämpfen verlorene Energie kann wieder ersetzt werden, indem man an einem der auf dem ganzen Schiff verteilten Terminals eine Spielaufgabe erfolgreich abschließt. Auf jedem Level gibt es 6 Energie-Pakete. Der jeweils nächste Level wird erreicht, wenn man den korrekten Code in einen der Terminals eingibt und sich zuvor aller Droids entledigt hat.

Das Spiel ist im großen und ganzen eine Mischung aus *Paradroid* und *Impossible Mission*, der Spielspaß steht aber hinter den beiden vorgenannten Programmen um einiges zurück. Nach einiger Zeit wird es schlichtweg langweilig. Die Grafik ist nicht schlecht, aber auch nicht überwältigend und der Sound tut ein übriges dazu. Dieses Spiel ist Durchschnitt. *C.E. French*

Grafik	**6**
Sound	**3**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**5**

Strahlend, strahlend...

Programm: Tremor, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10,– DM, **Vertrieb:** u.a. Americana/US Gold, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg (Adresse siehe „Game Over").

TREMOR ist ein neues Produkt aus dem Hause **AMERICANA,** welches als sogenanntes „Billigspiel" auf den Markt gebracht wird. Auf die Gefahr hin, daß ich Ihnen schon jetzt die Spannung nehme, möchte ich vorwegschicken, daß das Spiel ein wesentlich höheres Niveau aufweist als das Gros der Low-Budget-Programme.

Die Handlung ist angesiedelt auf der Oberfläche von Orephul, dem Mond des Planeten Ozbos. Die Bewohner von Ozbos, die 'Ozbosianer', leben schon seit Generationen vom Bergbau, den sie auf Orephul betreiben. Um sich bei Arbeit auf der Mondoberfläche vor der herrschenden starken radioaktiven Strahlung zu schützen, wurden Schutzanlagen mit dem sonderbaren Namen „Qigits" konstruiert, von denen zehn an verschiedenen Stellen von Orephul installiert wurden. Nun aber will es das Schicksal, daß ein vorbeirasender Meteor derart starke seismische Erschütterungen des Mondes auslöst, daß sich die so wichtigen Qigits aus ihren Verankerungen lösen und, zumindest vorübergehend, „den Geist aufgeben". Nachdem der Spieler sich bis zu diesem Punkt der Vorgeschichte durchgekämpft hat, kommt er nun endlich selbst zum Zuge. Die Aufgabenstellung dürfte klar sein, nämlich die zehn Qigits wieder an ihren Standort zu bringen und sie ihre lebenserhaltende Tätigkeit wieder aufnehmen zu lassen. So klettern Sie also in das unterirdische Minennetz herab (das übrigens aus 400 (!) Höhlen besteht) und machen sich auf die Suche nach den Qigits. Natürlich wird Ihnen diese an sich recht einfache Aufgabe noch gehörig erschwert, denn tödliche Organismen, denen die ununterbrochene radioaktive Strahlung wohl aufs Gemüt geschlagen ist, stellen sich Ihnen in den Weg. Was in diesem Fall zu tun ist, liegt auf der Hand: nämlich ballern, was das Zeug hält. Begleitet werden Sie bei Ihrer unterirdischen Odyssee von einem Droiden, den Sie jedoch mit ausreichend Energie versorgen müssen, wenn er Ihnen eine Hilfe sein soll. Zu diesem Zweck gilt es, die an verschiedenen Stellen der Mine untergebrachten Batterien einzusammeln und den „stählernen Kumpel" damit zu füttern.

Der Spielbeschreibung ist eine Karte beigelegt, die einen ungefähren Überblick über die Anordnung der Räume gibt – der Spieler sollte sich diese unbedingt hin und wieder vornehmen, wenn er sich in dem komplexen Höhlensystem nicht hoffnungslos verirren will.

Tremor's Grafiken sind durchaus als gelungen zu bezeichnen; Gleiches gilt für die Animation. Der Sound ist so „lá lá" (aber was hat man in dieser Beziehung vom guten, alten „Speccy" auch schon zu erwarten?). Insgesamt gesehen ist **Tremor** seine zehn Märker sicher wert und zählt für mich zweifellos zu den besten „Billigspielen", die derzeit auf dem Markt erhältlich sind. *jb*

Grafik	**8**
Sound	**5**
Spielidee	**6**
Spielmotivation	**8**

ASPHALT

1991: Die Fernstraßen sind zu einem Tummelplatz für Plünderer und moderne Piraten geworden. Ihre Aufgabe: Steuern Sie einen zum Kampfwagen umgerüsteten Lastzug durch das gefährliche Gebiet, und bringen Sie die wertvolle Ladung unbeschadet zum Bestimmungsort! Ein Spiel für hartgesottene Profis!

ZOMBI

Der Horror kommt auf leisen Sohlen: Ruhelos durchstreifen die Zombis einen kleinen Ort und bringen den Tod über die Einwohner! Treten Sie ihnen entgegen, und befreien Sie die Untoten von ihrem schrecklichen Fluch! Aber lassen Sie sich warnen: Dieses Spiel ist nichts für Leute mit schwachen Nerven!

UBI Soft

1, Voie Félix Eboué
94000 Créteil - Frankreich
TEL. 0.0331.43.39.23.21

London-Underground

Programm: Floyd the Droid, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35 Mark (Kass); ca. 45 Mark (Disc), **Hersteller:** Ariolasoft/Radarsoft, **Vertrieb:** Ariolasoft, Gütersloh.

Ein gelungenes, lustiges Spiel - dies sei gleich vorweg gesagt! **FLOYD THE DROID** ist ein netter kleiner „Robby", der einer echten „Decksarbeit" nachgehen muß. **ARIOLASOFT** hat ihn nämlich in den „London Underground" geschickt, um dort das „Netz" sauberzuhalten (die Idee für dieses Spiel scheint vom „Greater London Council" – der Londoner Stadtverwaltung – zu stammen, und Ariolasoft zahlt die Tantiemen!).
Spaß beiseite, Floyd in den Kanal! Nach dem Laden sehen Sie, wie sich der kleine Schmutzfink – ab jetzt als der „Held" bezeichnet – bei Picadilly ganz locker ins Netz begibt, um den Dreck, schmutzige Gesellen und anderes „Viehzeuch" zu entfernen und die Rohre blitzblank zu halten.
Der Druck des Feuerknopfes bringt Sie ins Haupt-Menü, wo Sie andere Icon-gesteuerte Menüs anwählen oder sofort das Spiel starten können. Floyd, der „Held", sieht sich in 3D im Kanalsystem wieder. Wenn er nun in eine „neuralgische" Situationen gerät, dann schaltet das Programm auf einen anderen für Sie und Floyd günstigeren Blickwinkel um.
Steuern kann man den „Helden" auf dreierlei Arten: 1. „manuell", d.h., Sie selbst bestimmen mit dem Joystick, ob er laufen, hüpfen, sich ducken oder aus seinen Lasern feuern soll. 2. „halbautomatisch" - Floyd übernimmt die Haupt-Arbeit und sucht sich seine „Kampf-Strategie" selbst aus. 3. „vollautomatisch" - der „Held" macht alles allein und „kehrt" nach erfolgreicher „Säuberung" wieder ins Haupt-Menü zurück. Sie können den „Helden" nun auf einen bestimmten „Tötungsakt" programmieren: dies gelingt, indem Sie in das Icon-gesteuerte Menü zurückkehren und sogenannte „Procedures" anwenden. Anmerkung: diese Option der Procedures ist nur bei „halb- oder vollautomatischer" Steuerung möglich!
Am besten, Sie machen's wie ich – „Handsteuerung", das macht noch am meisten Spaß!
„Umnieten" können Sie die lästigen Gegner auf verschiedene Arten. Normales Ballern ist zwar angebracht, aber nicht immer wirksam. Die Fledermäuse können nämlich Floyd's Laser zerstören; die Ratten werden am besten ausgelöscht, wenn man auf deren Köpfe springt und ihnen den Garaus macht. Desweiteren befindet sich noch ein geheimnisvolles, kriminelles Objekt in den Röhren, das Floyd ordentlich beschießt, wenn dieser den heimtückischen „Dritten Mann" nicht bald dingfest macht. Und dann sag' noch einer, Kanalreinigung sei langweilig!

FLOYD THE DROID ist ein sehr originelles Spiel, das neben einer etwas umständlichen „Steuerungs-Prozedur" fast nur Positives aufweist: Großartige Animation, excellente 3D-Grafik, hübscher Sound (auch Sprache!) und enormer Spielwitz. Eines der wenigen Spiele, bei dem auch das Preis-Leistungsverhältnis stimmt (wenn man die Low-Budget-Spiele vielleicht ausschließt). Ein Programm, das ich nur empfehlen kann!

Manfred Kleimann

Grafik	10
Sound	9
Spielidee	9
Spielmotivation	10

Zu teuer!

Programm: Tujad, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Orpheus, England, **Vertrieb:** Ariolasoft, Gütersloh.

Wow! Jetzt wird's „Heavy Metal": Schon vor gut einem halben Jahr hatte ein **ORPHEUS-Produkt** für den C-64 für Schlagzeilen gesorgt. **TUJAD** hieß das „Gewalt-Spiel", das hernach doch ein wenig untergegangen ist. Nun ist die **Spectrum-Version** auf dem Markt. ORPHEUS und ARIOLASOFT zeichnen dafür verantwortlich.
Die Story: ein kaputter Computer, fehlerhafte Daten, Bedrohung für das Universum. Na, was kommt jetzt? Richtig! Sie haben die Aufgabe, das Ding zu reparieren.

Schnappen Sie sich also „GEN 19", den kampferprobtesten Droiden aller Zeiten, und stellen Sie den alten Zustand wieder her.

Der defekte Computer nennt sich „TUJAD". Der Droid begibt sich in 100 Räume auf die Suche nach den 50 Teilen, die nötig sind, den „Prozessor" des Monster-Rechners wieder in Ordnung zu bringen. „Zwischendurch" werden noch ein paar lästige Aliens beseitigt und „Extra-Leben" bzw. besondere Waffen ergattert.
TUJAD ist als ein gewöhnliches Spiel anzusehen. Nicht mehr als Standard. Die Grafik ist nicht übel. Die „Abneigung" gegen TUJAD kommt sicher daher, daß mir schon öfter Spiele dieser Art in die Hände gefallen sind. Zudem: zu teuer!

fripp

Grafik	7
Sound	5
Spielidee	5
Spielmotivation	4

Eines unter Tausend

Programm: Raid 2000, **System:** Commodore 64, **Peis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Mirrorsoft, London.

Es gibt leider auch hin und wieder Spiele, die man hätte erst gar nicht scheiben sollen. Energien wären damit frei gewesen, etwas Besseres zu kreieren. Zu dieser Art Spielen gehört zweifelsfrei auch **RAID 2000.** Es geht dabei nicht um die Frage, ob das Spiel nun äußerst schlecht oder gut sei. Das **MIRROSOFT-Produkt** ist sicherlich nicht schlecht, was die Grafik und den Sound betrifft; es hat jedoch eine Story und einen entsprechenden Spielverlauf, die schon zigmal in Szene gesetzt worden sind.

Wie dem auch sei, RAID 2000 ist ein Spiel, bei dem es wieder einmal darum geht, die gute, alte Erde zu retten. Sie fühlen sich als „Commander-in-Chief", der die Aufgabe übernommen hat, Eindringlinge zu verscheuchen, besser: zu vernichten. Neben vielen Kampf-, also Schieß- und Bombenabwurf-Sequenzen bietet das Spiel nur Chaos. Es mag gut sein, daß die Fans dieser Art von Spielen (nicht abwertend gemeint!) bei RAID 2000 auf ihre Kosten kommen, die sich auf ca. 30 Mark belaufen. Ich glaube aber kaum, daß dieses Produkt ein Renner werden wird. Es ähnelt zu sehr einem Mischmasch aus alten Action-Spielen dieses Genres. Wäre nicht die gute Grafik und der „ansprechende" Sound, müßte ich dem Ganzen das Prädikat „Flop des Tages" zusprechen. Wem's aber gefällt...!

hine

Grafik	8
Sound	7
Spielidee	1
Spielmotivation	2

Plopp – roll, roll ...

Programm: Golf, **System:** C-16, +4, **Preis:** 12,90 DM, **Hersteller:** Yes! Software, **Vertrieb:** ifi Dipl.-Ing. Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg.

Golf ist ja in letzter Zeit groß in Mode gekommen. Klar daß auch für den C-16 ein entsprechendes Programm nicht fehlen darf. **Yes! Software** hat **Golf** auf den Markt gebracht, damit auch C-16-User in den Genuß dieses Spiels kommen können. Doch leider stellt sich sehr schnell heraus, daß es nicht gerade ein Vergnügen ist, mit diesem Programm zu hantieren.

Instruktionen im Spiel wurden versprochen. Als erstes erscheint der Titel mit der Aufforderung „Press F1 to start". Das sollten Sie nicht tun! Sonst versäumen Sie nämlich die eben angesprochenen Instruktionen, die, wenn Sie einen Augenblick warten, von alleine über den Bildschirm scrollen.

Die Handhabung erscheint ja ganz einfach: Leertaste drücken und mit Cursor rechts oder links Schlagkraft auswählen. Zur Auswahl der Richtung dasselbe wiederholen. Damit steht auch schon fest, welche Einflußmöglichkeiten der Spieler hat. Von Auswahl der Schläger oder Berücksichtigung der Windstärke usw. kein Wort. Na gut, dann starten wir das Spielchen mal.

Die Grafik ist auf den ersten Blick enttäuschend. Landkartenähnliche Vogelperspektive mit grünen und lila Pünktchen und Strichen, ein winziger Ball (schwarz) und ein etwas größeres Loch, in das man letzteren hineinbugsieren sollte. Nachdem ich mich etwas mit der Steuerung vertraut gemacht hatte, muß ich mein Urteil revidieren. Die Grafik scheint noch das Beste zu sein, was dieses Spiel zu bieten hat.

Dieselbe Schlagstärke äußert sich an zwei verschiedenen Punkten desselben Grüns völlig unterschiedlich. Manchmal rollt der Ball, manchmal beschreibt er einen hohen Bogen (weiß der Kuckuck, warum). Auch die Richtung stimmt nur so „in etwa". Überhaupt muß man sehr viel über den Daumen peilen, da die Auswahlleisten für Schlagkraft und Geschwindigkeit sehr oft den Ball und das Loch verdekken. Man spielt also praktisch blind und ist sehr stark auf das Erinnerungsvermögen angewiesen. Dasselbe ist vonnöten, wenn man einen Ball aus dem Bild schlägt!

Daran hatte ich schnell die Lust verloren. Der Vollständigkeit halber sei an dieser Stelle noch gesagt, daß bis zu 2 Spieler mitmachen und entweder 9 oder 18 Löcher gespielt werden können. Ich habe mich jedenfalls nach der vierten Bahn verabschiedet.

Martina Strack

Grafik	5
Sound	5
Spielidee	6
Spielmotivation	3

C=64

der flop des tages

Captain Kelly

„Captain Kelly bites the Dust“

Was wäre die ASM ohne den FLOP DES TAGES? Rambo, Friday the 13th, Bounty Bop strikes back, Forbidden Planet, Red Hawk und Jail Break sind die „Titelträger“ der bisherigen ASM-Ausgaben, und natürlich haben wir auch diesmal wieder ein Programm auserkoren, das unserer Ansicht nach alles bietet, was einen „echten“ Flop ausmacht. Die Wahl fiel (und das einstimmig) auf CAPTAIN KELLY, neues Produkt aus dem Hause QUICKSIVA, bei dem vor allem die von uns getestete COMMODORE-Version ganz schön „in die Hose gegangen ist“.

Programm: Captain Kelly, **System:** Spectrum, Commodore, **Preis:** ca. 27 DM, **Hersteller:** Quicksilva Ltd., Victory House, Leicester Place, London WC2H 7NB, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Begleiten Sie Captain Kelly durch einen wahrhaftigen Alptraum (den können Sie nämlich bekommen, wenn Sie dieses Spiel spielen.....). Das Ganze findet irgendwann in ferner Zukunft statt (wie so vieles). Ihr Job: Aufseher von Raumschiffen. Diesmal kontrollieren Sie den Raumtransporter OBSIDIAN 2. Bis zum Zielort geht alles klar, doch als Sie den Transporter durch die Luftschleuse verlassen wollen, merken Sie, daß das Sicherheitssystem Personen zwar den Zutritt zum Raumschiff gewährt, aber keinen mehr herausläßt. Und in unserem Fall greifen sogar Roboter unseren Captain an (is' ja 'n Ding...). Tja, was tun (...)? Natürlich kann, darf, soll, muß und wird man die Roboter abschießen (was sonst?).

Insgesamt beherrschen 35 Roboter auf sieben Ebenen das Schiff. Die Grafik - man schaut von oben auf die Ebenen – erinnert etwas an *Paradroid*, ist aber bei weitem nicht so gut – im Gegenteil – sie ist eher lasch. Mit begrenztem Sauerstoffvorrat, Munition u.a. geht man gegen die Roboter vor. Eine Zeitlang wird das auch klappen, aber spätestens wenn die Munition aufgebraucht ist, wird der Spieler (vergeblich) nach Nachschub suchen. Laut Anleitung soll es zwar Stationen geben, an denen man seine Ergenie und Munition wieder „auftanken“ kann, aber ich habe keine einzige „funktionierende“ gesehen. Vielleicht liegt hier ein Programmfehler vor. Ah ja, Captain Kelly beinhaltet auch einige andere Programmierfehler (drückt man z.B. RESTORE, dann springt das Spiel in einen Pausenmodus um, aus dem man nicht mehr herauskommt, das Programm stürzt dann wenig später ab!).

Ein schlechtes Spiel zeichnet sich meist auch durch einen miserablen Sound aus. Das ist auch hier der Fall. Im Hintergrund hört man während des gesamten Spiels ein Gebrumme und Gesummse (im Ein-Kanal-Sound, versteht sich). Da hätten die Programmierer lieber gar keinen Sound einbauen sollen, denn was man da hört, ist ja schon fast verboten. Also auch hier ein wahrer Flop!

Kommen wir nun zur Spielmotivation. Wenn nun die Spielidee, Grafik und Sound nichts hergeben, dann tut der fade Spielablauf (kaum Effekte, langsame Geschwindigkeit) ein weiteres dazu. Nein, dauernd durch Gänge zu wandern, auf der Suche nach nicht vorhandenen Versorgungsstationen (mit Ausnahme des Computers, der mir immer vorschlägt, eine davon aufzusuchen), Roboter abzuschießen und den Master-Control-Raum zu suchen, das ist wirklich nicht mein Geschmack. Für fast 30 DM kann ich bessere (es kann ja nur noch besser werden) Programme, die auch fehlerfrei sind, kaufen! *S.S.*

Grafik	**5**
Sound	**2**
Spielidee	**1**
Spielmotivation	**1**

Countdown läuft!

Programm: Bombscare, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, **Vertrieb:** Rushware/Mikro-Händler.
Die Bombe tickt von Anfang an in **BOMBSCARE** aus dem Hause **FIREBIRD.** Ein böser, böser Feind hat eben diese Bombe, eine Zeitbombe übrigens, in der Raumstation des Planeten Neptun untergebracht. Natürlich wurden alle Bewohner sofort, nachdem die Nachricht von dem geplanten Anschlag bekannt wurde, evakuiert. Ein kleiner Roboter namens Arnold wird in die Höhle des Löwen geschickt und soll die Bombe entschärfen. Wie der Zufall es will, befinden sich alle dazu nötigen Teile und Hilfsmittel in der Raumstation.

Sie steuern Arnold und brauchen nur noch die Teilchen aufzusammeln und die Bombe zu entschärfen. Ist doch ganz einfach, oder? Natürlich gibt es ein paar kleinere Bömbchen und dergleichen, mit denen Sie oben genannte Feind am Erreichen Ihres Zieles hindern will. Aber Ihr Arnold wird damit schon fertig. Um etwas schneller voranzukommen, können Sie den Teleporter benutzen. Hierzu benötigen Sie noch ein Codewort (wie hieß es denn noch gleich?), aber das finden Sie sicher auch selbst heraus.
Die Grafik dieses Spiels präsentiert sich in 3-D, der Sound besteht vorwiegend aus einer Art „Witschiwitschiwitschi". Das ganze Spiel erinnert sehr stark an *Quazatron* von *Hewson Consultants.* Hat man die Aufgabe nicht geschafft, explodiert der Planet (mit dem obligatorischen „Witschiwitschi"). Fazit: Ein „me too"-Produkt aus der Reihe der 3-D-Spiele. *c.e.f.*

Grafik	8	Spielidee	3
Sound	4	Spielmotivation	6

THE TRAP die Falle!

Programm: Trap Door, **System:** Spectrum, Schneider, C-64, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Pirhanha, 4 Little Essex Street, London WC2.
Mit dem in vielerlei Hinsicht ungewöhnlichen Programm **TRAP DOOR** wartet die Firma **PIRHANHA** auf. Das Spiel ist einer Fernsehserie nachempfunden, die im Oktober in England gestartet wurde.
Wider Erwarten ist dieses „abgeguckte" Programm recht gut gelungen. Im Mittelpunkt steht ein kleiner Wicht, der Sklave des mächtigen Ungenannten ist. Er hat Letzteren zu bedienen und ihm seine Wünsche zu erfüllen. Wie Sie sich schon denken können, ist das nicht immer ganz einfach, denn verschiedene Monsterchen, die aus der zum Keller führenden Falltür kommen, machen ihm sein Leben ganz schön schwer.
Ein sprechender Totenschädel und die Spinne unterstützen unseren kleinen Freund bei der Erfüllung seiner Aufgaben, die nur mit einiger Überlegung gemanaged werden können.
Die Grafik des Spiels und die Animation der Figuren (Spectrum) ist gut gelungen. Fazit: Ein Spiel für alle, die das Ungewöhnliche mögen. *c.e.f.*

Grafik	8	Spielidee	8
Sound	4	Spielmotivation	7

„Beerdigungsreif"

Programm: Sun Street, The Newsboy, **System:** C-16, + 4, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller/Vertrieb:** CSJ-Computersoft Jonigk, An der Tiefenriede 27, 3 Hannover 1.
Ein wenig gespannt war ich schon, was sich hinter dem Programm **SUN STREET, THE NEWSBOY** von **CSJ-COMPUTERSOFT** verbirgt. Ein *Paperboy* für den C-16? - Das sollte es wohl auch sein, doch leider kann man das noch nicht mal als gelungenen Abklatsch bezeichnen.
Zum Titelbild ertönt ein Sound, der irgendwie an Beerdigungsmusik erinnert. Also haben die Programmemacher schon von vornherein gewußt, was mit diesem Spiel passiert, denke ich mir im nachhinein. Denn etwas anderes, als dieses Programm zu begraben, kann man wirklich nicht machen. In dieser Weise eingestimmt, erfahre ich, daß ein Zeitungsjunge gesucht wird, nachdem der letzte in braver Pflichterfüllung das Zeitliche gesegnet hat. Los geht's - mit Blockscrolling - ruckel, ruckel.... Mein Motorroller (oder was für ein Zweirad auch immer) reagiert nur sehr begrenzt auf Lenkversuche. Also landen Sie sofort in der Einbahnstraße, ob Sie nun wollen oder nicht. Ihre Aufgabe dürfte so weit klar sein: Zeitungen „schmeißen" (möglichst ohne die Fensterscheiben einzuwerfen) und sich mit Hunden, Polizisten, Reißzwecken und Mülleimern rumärgern. Leider flimmert dabei die oben beschriebene „Ruckelgrafik" dermaßen, so daß man wohl kaum Freude an diesem Spiel hat. Auch der Sound, der inzwischen ertönt, läßt kaum an *Sun Street* denken. Alles in allem: Es lohnt sich nicht! *C.E.French*

Grafik	2
Sound	1
Spielidee	3
Spielmotivation	1

Schafehüten im All

Programm: One Man and his Droid, **System:** C-16, **Preis:** 9,90 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Vertrieb:** Micro-Händler (Adresse siehe „Game Over"-Seite).

Sicherlich sind vielen von Ihnen die Vorgängerversionen des Programmes **One Man and his Droid** für Atari, C-64, Schneider und Spectrum bekannt. Dieses Spiel, wurde von **Mastertronic** jetzt auch auf den C-16 umgesetzt.

Ihre Spielaufgabe ist auf den ersten Blick denkbar einfach. Es gilt, sieben „Weltraumschafe" in den Teleporter zu lotsen. Ihre „Schäfchen" sind ausgesprochen stur und verhalten sich in dem Labyrinth ähnlich wie Gummibälle. Zu Hilfe kommt Ihnen die sprichwörtliche „Dummheit" der Ihnen anvertrauten Tiere: Die Viecher drängen teilweise von ganz alleine zum Teleporter. Eine kleine Hürde ist hier allerdings noch eingebaut.

Die HELP-Taste ermöglicht es Ihnen, zu jedem Zeitpunkt nachzuschauen, welches Tier sich an welchem Platz im Labyrinth befindet. Übrigens müssen Sie schon etwas Geschick aufbringen, damit Ihnen die Tierchen nicht wieder entwischen.

Die Grafik des Spieles läßt sich durchaus sehen, während der Sound schon nach kurzer Zeit nervt.

Die Spielmotivation richtet sich mit Sicherheit nach den persönlichen Preferenzen. Mir jedenfalls wurde es bald langweilig. Für jüngere Spieler oder „Einsteiger" ist das Programm aber durchaus zu empfehlen. *str*

Grafik	8
Sound	1
Spielidee	5
Spielmotivation	4

In der Tiefe des Raums

Programm: Deep Space, **System:** Atari ST, **Preis:** 86,– DM, **Bezugsquelle:** Psygnosis, England, **Vertrieb:** Computer Shop, München (Adresse siehe „Game Over").

Wieder einmal bekommt der Atari ST Gelegenheit, seine hervorragenden grafischen Qualitäten unter Beweis zu stellen: Mit **DEEP SPACE** ist dem englischen Herstellerhaus **PSYGNOSIS** genau das richtige „Futter" für den „Gourmet" unter den Homecomputern gelungen.

Die Story des Spiels ist zugegebenermaßen nicht gerade originell, daher will ich nur in aller Kürze das Wichtigste erwähnen: *Deep Space* ist ein interstellares Action-Spiel, bei dem weder Kampfhandlungen noch die Erforschung ferner Sonnensysteme zu kurz kommen. Als „unabhängiger Freibeuter des Weltraums" unternehmen Sie Ihre Streifzüge in der Weite des Alls – mal für diesen, mal für jenen Auftraggeber. Und so ereignet es sich, daß Sie diesmal für die terrestrische Regierung „auf Achse gehen" und dabei natürlich immer auch Ihren eigenen Profit vor Augen haben. Denn für Ihre Abenteuer bei der Bekämpfung garstiger Außerirdischer hat man Ihnen eine ansehnliche Belohnung versprochen.

So machen Sie sich also in Ihrem hypermodernen Raumschiff auf den Weg, im Weltraum die Dinge wieder ins Lot zu bringen. An Bord Ihres Schiffes haben Sie verschiedene Waffensysteme, die Sie je nach Situation einsetzen können. Ihr Bordcomputer (auf dem letzten Stand der Technik, versteht sich) versorgt Sie darüber hinaus mit allen nötigen Informationen und gestattet es Ihnen weiterhin, sich Ausschnitte Ihrer Umgebung vergrößert darstellen zu lassen. Hierzu muß das entsprechende Feld mit der Maus angesteuert und die linke Taste gedrückt werden; sofort erscheint eine Tafel mit den gewünschten Daten oder aber der Kartenausschnitt, auf dem Sie exakter den Standort des Feindes bestimmen können. Etwas Schwierigkeiten bereitete mir die Steuerung der Waffensysteme; hierzu muß man ebenfalls das entsprechende Feld mit der Maus anwählen, sodann kann durch Drücken der rechten Taste gefeuert und durch Drücken der linken Taste das Ziel anvisiert werden.

Deep Space beeindruckt, wie bereits gesagt, weniger durch seine Spielidee oder den Handlungsablauf an sich, sondern vielmehr durch die grafische Darbietung des Geschehens, aber auch der außerordentlich gut gelungene Sound trägt seinen Teil dazu bei, daß das Programm sicher in kürzester Zeit viele Freunde finden wird. *bez*

Grafik	10
Sound	9
Spielidee	3
Spielmotivation	8

Keine Revolution, aber gut!

Programm: Revolution, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Vortex, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, **Vertrieb:** U.S. Gold, 4044 Kaarst.

Das neue Action-Spiel **Revolution** aus dem Hause **Vortex** wird Sie sicherlich einige Stunden an den Bildschirm fesseln. Die Story ist zwar nicht revolutionär aber das Spiel hat unbestreitbar seinen Reiz.

Sie steuern einen Gummiball auf Plattformen, die wie Fliesen angeordnet sind. Zwischen den „Kacheln" befinden sich Abgründe in die sie nicht hineingeraten dürfen: Es gibt daraus kein Entrinnen! Ihre Aufgabe ist es, die insgesamt 32 Puzzles aus 8 Leveln zusammenzusetzen. In jedem Level sind 4 Puzzles verstreut, die aus jeweils 2 Teilen bestehen. Haben Sie ein Teil gefunden, berühren Sie es. Dann müssen Sie recht schnell, das zweite dazu passende Teil finden, sonst wandert das erste wieder an seinen vorherigen Platz zurück. Einfach, oder?

Nicht ganz so einfach, wie es zunächst aussieht. Fügen Sie noch ein paar nette kleine Monsterchen sowie einige überraschende Ereignisse hinzu, und schon geht die Post ab!

Beide Versionen, Spectrum und Schneider, gleichen sich weitgehend. Lediglich die Grafik und der Sound sind beim Schneider etwas besser ausgefallen. Fazit: Nicht übel!! *str*

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	6
Spielmotivation	9

Extra für MSX

Programm: MSXTRA, **System:** MSX, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Alligata Software Limited, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW.
Auch **Alligata** bietet für den MSX einen Sampler an: **MSXTRA** beinhaltet vier verschiedene Programme: Blagger, Disc Warrior, 3D Knockout und Superbowl. Hier eine kurze Beschreibung der einzelnen Programme: **Blagger:**
Schlüpfen Sie in die Rolle des Tresorknackers Roger. Um die Tresore zu knacken, benötigt er in den verschiedenen Gebäuden jeweils neue Schlüssel. Um an diese zu gelangen, darf in Jet-Set-Willy-Manier gehüpft und gesprungen werden. Daß der Job als Knacker nicht einfach ist, wird sich schon im ersten der 20 Bilder zeigen: Ein hoher Schwierigkeitsgrad trägt dazu bei, daß das Programm nicht gleich wieder in der Ecke liegt. Auch der Sound (das Thema vom Pink Panther wird gespielt) und die Grafik stimmen.

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	7
Spielmotivation	8

Disc Warrior ist zwar sehr hektisch ('ne Menge los auf dem Screen), hat aber doch durchaus seine Reize. Ihr Job: Mehrere Teile eines Schlüssels, einer Superbombe u.a. zu suchen. Damit auch die Post so richtig abgeht, wimmelt es nur so von Gegnern. Hier wird es dem Spieler wirklich nicht einfach gemacht. Bei der Grafik ist ein leichter 3D-Touch zu erkennen. Sie ist aber sonst nur etwas besser als der Durchschnitt.

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	7
Spielmotivation	8

3D-Knockout könnte man als Rock'n 'Wrestle auf dem MSX bezeichnen. Allerdings bietet **Knockout** bei weitem nicht so viele Bewegungsmöglichkeiten, aber dafür sind sie um so leichter anzuwenden. Hier kann auch zu zweit gespielt werden. Ansonsten stehen 8 verschieden starke Boxer zur Verfügung. Die Grafik ist zwar 3D, doch kann man Farbüberlappungen á la Spectrum erkennen. Das hätte sich vermeiden lassen können. Insgesamt ein schönes Boxspiel.

Grafik	8
Sound	7
Spielidee	7
Spielmotivation	8

Superbowl ist eine Simulation von American Football und eine Mischung zwischen Strategie und Action. Auch hier kann zu zweit gespielt werden, doch sollten die Regeln des American Football schon bekannt sein, denn sonst kommt kein richtiger Spielfluß in Gang. Die Grafik flimmert auf Grund der vielen Spieler etwas (es sind alle Spieler der beiden Teams auf dem Bildschirm gezeigt), ist aber noch im Bereich des Zumutbaren.

Grafik	7
Sound	5
Spielidee	8
Spielmotivation	7

Mit diesem „Viererpack" sind die MSX-User gut beraten. Abwechslungsreiche Spiele zu einem günstigen Preis sorgen für Kurzweile.

Stefan Swiergiel

Das Geheimnis der Pyramiden

Programm Pyramidos, **System:** Atari 600/800XL, **Preis:** 29 DM, **Hersteller:** AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden, **Bezugsquelle:** Compy-Shop, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim-Ruhr, Tel.: 0208/497169

Auf dem Rücken Ihres „Wüstenschiffes" reisen Sie durch Ägypten, um den Geheimnissen der Pyramiden auf die Spur zu kommen. Plötzlich und unerwartet fängt die Erde unter Ihnen an zu beben. Unter ohrenbetäubendem Dröhnen öffnet sich vor Ihren Augen die Wüste....eine Pyramide baut sich auf.
Neugierig wie Sie sind gehen Sie hinein, um sich die Halle anzusehen. Dann fällt die Tür hinter Ihnen zu, und Sie sind gefangen. Inmitten der Halle brennt eine Fackel, die genug leuchtet, um die Inschrift über einer anderen Tür lesen zu können: Darauf steht geschrieben: „Suchen Sie den Raum des Lichtes – und Sie werden frei sein!" Das kann ja heiter werden.......
Das ist die Story von **PYRAMIDOS**, einem Labyrinthspiel aus dem **AMC-Verlag.** Das Programm wird auf 2 Disketten geliefert. Nach dem Laden der ersten muß ein Passwort eingegeben werden, um dann schließlich den Hauptteil nachzuladen. Und nun befindet man sich inmitten des Labyrinths. Allerdings ist der auf dem Bildschirm dargestellte Raum sehr klein. Pyramidos sollte man nur spielen, wenn eine Lupe zur Hand ist.

Nun dann – mit Hilfe von Richtungsangaben bzw. der Benutzung von Kursortasten bewegt man sich durch die Gänge und verschiedenen Räume. Findet man einen Gegenstand, so kann er aufgenommen werden, indem man die Anfangsbuchstaben des Gegenstandes eingibt. Hat man erstmal die Verliese und den ersten Stock durchsucht, folgen Action-Sequenzen, bei denen ein Joystick benutzt wird. Eine reizvolle Kombination! Fazit: Ein nettes Spielchen, das nicht zu einfach ist.

ss

Grafik	7
Sound	7
Idee	7
Motivation	8

„Dragon-Atac"

Programm: Wizard's Quest, **System:** Dragon 32/64/200 (Tandy Colour), **Preis:** ca. 26 Mark, **Hersteller:** Microdeal, Cornwall, England, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieich.

Nun hat auch der gute alte DRAGON „sein Atic Atac". Zumindest ist die Spielidee sehr sehr ähnlich. Das Spiel ist schnell, spannend und sehr farbenprächtig. Es heißt: **WIZARD'S QUEST** und stammt von **MICRO-DEAL.**

Die Story ist recht einfach: Sie sind quasi als „Zauber-Lehrling" in ein Labyrinth von anscheinend „1000 Räumen" unterwegs. Sie schießen das garstige Zeugs, das in den verschiedenen Abschnitten Schabernack treibt. So rennen Sie nun à la „Atic Atac" in den Zimmern herum, sammeln einige eßbare Gegenstände auf, die Ihren Energie-Vorrat wieder erhöhen und ballern alles nieder, was sich Ihnen in den Weg stellt. Aufpassen müssen Sie allerdings, daß Sie nicht auf eine Falltür „stoßen"; ebenso wie bei „Atic Atac" werden Sie dann in den Keller abrutschen, und als „Häschen in der Grube" werden Sie es recht schwer haben, wieder aus ebensolcher zu entrinnen.

Trotz der sich aufdrängenden Vergleiche mit dem „großen, alten" Spiel muß man das Dragon-Action-Spiel als durchaus „eigenständig" sehen. Die Grafik ist für Dragon-Verhältnisse überaus gut, der Sound stimmt. Die Freunde des in Deutschland seltenen Rechners werden sich mit Bestimmtheit über „WIZARD'S QUEST" freuen.

mk

Grafik	8
Sound	7
Spielidee	3
Spielmotivation	8

Trotz Frosten nichts Neues!

Programm: Frost Byte, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Mikro-Gen, Unit 15, Western Centre, Bracknell, Berks., England.

Eine nicht gerade nicht übliche Geschichte. Will sagen: Story, wie gehabt! **MIKRO-GEN** hatte bislang eigentlich stets mit Programmen geglänzt, die als „lange gereift" anzusehen waren. In letzter Zeit schreibt und veröffentlicht man meiner Meinung nach zu viel des Guten; oder sollte ich sagen: „des Mittelmäßigen"? Der neue „Schneider-Opus" der Briten nennt sich **FROST BYTE** und besitzt eine Spielidee, die schon etwas „boring" (langweilig) ist. Sie versuchen, Ihre „Kollegen" aus dem Eis zu schmelzen, die zuvor von den bösartigen Monstern von „Cosmania" gefangen und kurzerhand tiefgefroren wurden. Für diese Mission benötigen Sie allerdings eine Reihe von Waffensystemen, die Sie sich erst einmal aneignen müssen. Zudem stärken Sie sich mit vielerlei klebrigem Zeugs: Mit anderen Worten, Sie schlagen sich den Bauch mit Süßigkeiten voll. So also sind Sie gewappnet, die Jungs „loszueisen", was Ihnen vermutlich auch gelingen wird. Das Wichtigste an FROST BYTE ist die herrliche Grafik und das Herumtollen in der eisigen Landschaft. Wintermantel anziehen, Joystick schnappen und gelegentlich ein paar Schoko-Frosties reinschieben! MIKRO-GEN täte gut daran, sich in Zukunft etwas mehr Zeit mit neuen Programmen zu lassen!

mk

Grafik	9	**Spielidee**	4
Sound	7	**Spielmotivation**	5

Aus alt mach neu

Programm: Galvan, **System:** Spectrum 48/128, Schneider, C-64, **Preis:** ca. 26 DM (Spectrum), ca. 32 DM (Schneider), **Hersteller:** Imagine Software.

Galvan ist der einzige Überlebende der „Cosmo-Polizei". Ihre Gegner: Androiden, Roboter und Aliens. Ihr Ziel: Soviel wie möglich in den unterirdischen Gängen des Planeten Cynep abzuschießen.

Die Spielidee ist genauso alt wie das Programm. Galvan wurde nämlich 1984 von Imagine geschrieben. Zu diesem Zeitpunkt wäre es ein vielleicht einigermaßen akzeptabeles Spiel gewesen. Aber bei dem heutigen Softwarestandard dürfte dieses Programm nicht veröffentlicht werden.

SS

Grafik	6
Sound	4
Spielidee	3
Spielmotivation	2

Der Zwerg im Atariland: BILBO

Programm: Bilbo, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** 19 Mark, **Hersteller & Vertrieb:** AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden. Tel: (06121) 40 56 11.

Liebe Atari-Freunde! Bei diesem Spielchen lernt Euer Gartenzwerg laufen! Zwar erinnert das Spiel sehr stark an „Lady Bug", Insidern sicherlich ein Begriff, aber es ist durchaus ein „eigenständiges" Programm. Auf niedliche Art und Weise tapert er durch die Tür in ein Zimmer, wo ihn ein Labyrinth mit lauter leckeren Punkten erwartet. Bei der großen Sammelaktion wird er allerdings von bösen Gespenstern gejagt, die sich mit der Spieldauer vermehren. Ab und zu liegt auch ein Totenkopf im Weg, mit dem man jeglichen Kontakt vermeiden sollte, denn sonst verliert man eins seiner fünf Leben. Haben Sie allerdings alles mit Bravour bewältigt, hippeln Sie in den nächsten Raum und damit ins nächste Level.

Hier tauchen auch etwas größere Punkte auf, die mit Buchstaben gekennzeichnet sind. In der richtigen Reihenfolge eingesammelt ergibt es das Wort EXTRA und einen dicken BONUS, welches auch das Wort in der nächsten Runde ist. Auf Ihrem Weg durch die Welt der Punkte, können Sie Ihre lästigen Verfolger durch geschicktes Durchlaufen von Klapptüren abhängen. Insgesamt gesehen ein recht lustiges Spielchen, welches bei uns in der Redaktion Freude aufkommen ließ!

T.B.

Grafik	7
Sound	6
Spielidee	3
Spielmotivation	9

Kopfnuss

„Speicher" on the Mississippi

Programm: Murder on the Mississippi, **System:** C-64, **Preis:** ,– **Hersteller/Vertrieb:** Activision Deutschland, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76.

Speichern, speichern, speichern........Das ist das Allerwichtigste bei dem Adventure **Murder on the Mississippi** von **Activision**, das es jetzt in deutscher Fassung mit deutschem Handbuch (!) gibt.

Die Story haben wir ja schon in Heft 6 vorgestellt: Sie sind der berühmte Detektiv, der einen Mordfall auf einem Mississippi-Dampfer innerhalb von 3 Tagen aufklären muß. Sie arbeiten mit einem Auswahlmenü, das es Ihnen ermöglicht, sich umzusehen (untersuchen), weiterzugehen bzw. mit allen Leuten zu reden, sich Notizen zu machen usw.

Wir haben uns „das Ding" mal in den C-64 geladen.....und haben diese deutsche Fassung „tagelang" getestet. Die Faszination dieses Adventures war so groß, daß sich jeder aus der ASM-Redaktion vor den Bildschirm „hockte" und weiterspielte, wann immer er konnte - „fliegender Wechsel" sozusagen.

Ein absoluter Hit, möchte man meinen, wenn da nicht ein paar Fehlerchen im Programm wären, die einem die Suppe ganz schön versalzen können. Deshalb - nutzen Sie ausgiebig die Möglichkeit, den Spielstand auf der Diskette abzuspeichern. Wie eingangs schon gesagt, ist das die wichtigste Verhaltensregel, die man mit auf den Weg nehmen sollte.

Sir Charles ahnte nicht, als er in seiner Kabine ankam, daß schon bald seine Auffassungs- und Kombinationsgabe bis an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit strapaziert werden würden, um die schrecklichen Ereignisse an Bord des Schiffs zu klaeren...

(druecke Feuerknopf)

Und los geht's: Detektiv Foxworth und sein Diener sind in Kabine Nr. 3 zu Hause, 1 und 2 sind leer, in 4 liegt die Leiche. Hier ermahnt Sie Diener Regis, vorsichtig mit dem Körper umzugehen. Das tut er etwa 40mal (wenn Sie den Raum 40mal betreten). Dann - beim 41. Mal passiert es: Ihr Diener hat einen Sprachkurs mitgemacht und erzählt Ihnen in schönstem Englisch: „My Lord, be careful not to step on the dead body". Da haben die Programmierer doch tatsächlich irgendwo ihren Müll rumliegen lassen!

Wie dem auch sei, es gibt eine ganze Menge leerer Passagierkabinen auf dem Dampfer: 1, 2, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 16, 19, 21, 22 und 24. Und diese sind verschlossen. Da Sie, gemäß Ihrem Auftrag, den Mörder zu finden, alles, aber auch wirklich jeden Meter untersuchen sollten, müssen Sie natürlich irgendwie in die Räume rein. Dazu sollten Sie zunächst den Kapitän (befindet sich auf der Brücke, ganz oben!) mit zur Leiche zerren („bitte folgen Sie mir" anwählen). Der ist nicht wenig konsterniert über den Mordfall auf seinem Schiff, wird Sie zunächst aber informieren können, wer der Tote eigentlich ist. Dann schleppen Sie den guten Mann einfach vor die nächste verschlossene Tür, und er wird Ihnen sagen, daß Henry alle Schlüssel hat und Ihnen die Türen öffnen wird (Ohne diese Erlaubnis läuft nichts).

Aber wer ist Henry? Logischerweise ein Mitglied der Besatzung. Er wienert die Maschinen des Schiffes in Zimmer 25 und schläft in 27. Also grabschten wir uns den Kerl, fragten ihn über den Toten aus und ließen uns die verschlossenen Türen öffnen (die übrigens über Nacht wieder abgeschlossen werden). Das geschieht, indem man Henry vor eine verschlossene Tür mitnimmt. Er öffnet sie dann bereitwillig – doch Sie sollten vorsichtig sein. Zwei Dinge gibt es zu beachten: 1. Wenn Detektiv Foxworth durch die Tür hindurch in den Raum geht, ist Henry wieder weg. Das passiert übrigens mit jeder Person, die aufgefordert wurde mitzukommen. Man kann also auch Verdächtige nicht gegenüberstellen. 2. Es kann passieren, daß Ihnen eine morsche Planke auf den Kopf fällt. Dann ist „Feierabend". Also – vorher immer den aktuellen Spielstand speichern, dann kommen Sie nämlich wieder raus aus der Misere (einfach den alten Spielstand wieder laden).

Sollten Sie trotzdem einmal sterben, ohne vorher gespeichert zu haben (unverzeihlicher Fehler!) können Sie eventuell weiterspielen, wenn es Ihnen gelingt, Ihren Geist (den Sie nicht sehen) durch die Tür ins Freie zu bugsieren. Dann erleben Sie die wundersame Auferstehung des Detektiv Foxworth. Das geht aber nur, wenn Sie von einer Planke erschlagen wurden, bei den Falltüren, die sich vor Ihnen auftun, funktioniert es nicht. Da Sie aber zu obiger Aktion sehr viel Glück und Fingerspitzengefühl brauchen, sollten Sie sich lieber auf den Diskettenspeicher verlassen (wir haben's auch getan).

Nun kennen wir schon den Kapitän (er hat auf seiner Brücke übrigens die Passagierliste, die Sie sich ansehen sollten) und Henry. Auch in den beiden, von ihm kontrollierten Räumen befinden sich Gegenstände, die es sich lohnt mitzunehmen. Da wäre zunächst mal die Gaffel im Maschinenraum. Wissen Sie, was eine Gaffel ist oder wozu man sie benutzt? Wir wußten es auch nicht, bis wir diese Stange dringend brauchten. In Henry's „Privatgemächern" befindet sich außerdem noch ein öliger Wattebausch. Jetzt haben Sie schon 2 Indizien!

Wenn Sie einen Blick in die Passagierliste geworfen haben, dann wissen Sie sicherlich schon, mit wem Sie es auf diesem Dampfer zu tun haben (Anm. d. Red.: Die stecken alle unter einer Decke!). Auf Zim-

Guten Tag, es freut mich, Ihre Bekanntschaft zu machen. Mein Name ist Sir Charles Foxworth, und dies ist mein Diener Regis.

Ich bin Willard Overbight, Captain der Delta Princess.

Captain Overbight:

Dies ist das erste Mal auf meinem Schiff. Mr. Cartwright war Teilhaber an diesem Schiff, genau wie ich. Schrecklich, was ihm zugestossen ist. Und doch, manchmal war er arrogant und heftig.

Notiz:

Mr Cartwright war Teilhaber

↓ Ende ↓

mer 8 treffen Sie die nicht ganz feine Dame Daisy (was die immer mit der Erbsensuppe hat?), auf Zimmer 12 empfängt Sie der Reverend (der ist auch nicht ganz sauber!), in der 9 beehren Sie den Richter „Death Head" Carter (einer von der übelsten Sorte). Die weiteren Persönlichkeiten: Hemphreys (der wilde Vogelschütze), Mrs. Smallworth (zwielichtig, weltlich) und Mrs. Des Plaines (reich).

Alle Personen (einschließlich Crew) sind nun ausgiebig „auszuquetschen". Dabei ist Ihnen Ihr Notizbuch eine große Hilfe - oder vielmehr: sollte es laut Anleitung sein. Dort heißt es nämlich, daß Sie einer Person Ihre Notizen vorlegen können, um diese dann vielleicht zu einer unbedachten Äußerung zu provozieren. Dies gelang uns jedoch nie! Wir erhielten immer nur die stereotype Antwort: „Ich verstehe Sie nicht genau".

„Also machen wir was falsch", haben wir zunächst gedacht und uns erneut durch die Anleitung gewühlt. Fehlanzeige! Ob wir nun mit Stichworten oder ganzen Sätzen gearbeitet haben, keiner ließ sich aus der Reserve locken. Also verlegten wir uns darauf, diesen Programmfehler zu ignorieren und die Notizen lediglich zu unserer Information zu nutzen.

Je öfter Sie eine Person befragen, um so mehr Informationen werden Sie erhalten, z.B. daß Henry der uneheliche Sohn des Opfers ist, daß Daisy angeblich niemanden kennt, daß der Vater von Mrs. Smallworth von einer Person, die sich auf dem Schiff befindet, beklaut worden ist, und vieles mehr. Auch der Reverend weiß mehr über den Fall, als er zugibt. Wenn Sie ein Faible für Bibelzitate haben sollten, halten Sie sich an Ihn!

Nachdem wir also etwas geplaudert hatten, fiel uns auf, daß wir noch viel zu wenig Indizien besaßen. Also los – rumschnüffeln, untersuchen, hinter jedes Bild, jedes Bett, jedes Kopfkissen schauen – und siehe da, wir finden einen Rosenholzkasten (verschlossen) bei Mrs. Smallworth. Als wir Henry dieses Indiz zeigten, behauptete dieser, es gäbe keinen Schlüssel dafür (woher will der das wissen?). Wie sich im nachhinein herausstellte, hatte er uns glatt angelogen. In einem der leeren Räume (beim Öffnen der Tür auf herunterfallende Planken achten!) fanden wir unter dem Kopfkissen einen kleinen goldenen Schlüssel, der vielleicht in das Schloß passen könnte.
Um derartige „Zusammenhänge" herauszufinden, empfiehlt es sich, in die Kabine 3 zu gehen, wo der große Schrankkoffer von Foxworth steht. Hier müssen Sie sich umsehen, dann offenbart der Koffer sein Innenleben: Stauraum + Untersuchungstisch. Weiß der Kukkuck, warum die Programmierer hier keine Umsetzung ins Deutsche vorgenommen haben, denn hier können Sie wieder „examine" aus dem Menü auswählen. Legen Sie also einen oder zwei Gegenstände auf den Tisch (z.B. den Rosenholzkasten und den Schlüssel). Wie von Geisterhand öffnete sich der Rosenholzkasten und wir finden..........eine Pistole (eine Spielerpistole, wie wir später erfahren).

Diese Pistole ist das genaue Gegenstück der zerstörten Waffe, die an der Reling des Oberdecks hängt. Letztere kann nur mit der Gaffel erreicht werden. Aber es befindet sich noch eine weitere Waffe an Bord. Wie bereits oben erwähnt, schießt Hemphreys wahnsinnig gerne auf Vögel. Also hin – und „umsehen". Wir finden einen schwarzen Revolver, der aber bei näherer Untersuchung (Schrankkoffer) nichts mit dem Fall zu tun zu haben scheint.

Überraschend (nach ca. 3 Stunden Spielzeit) wird es Nacht. Uns bleibt nichts anderes übrig, als uns zur Kabine zurückzutasten, denn draußen tut sich nichts mehr. Am nächsten Morgen sind alle zuvor von Henry geöffneten Türen wieder verschlossen. Also müssen wir Ihn wieder bemühen – und schon beginnt der Streß. Wir scheinen der Lösung schon immer näher zu kommen, denn jetzt beginnt eine Serie von morschen Planken auf uns einzuhageln, und vor lauter Falltüren weiß man schon gar nicht mehr, wo man hintreten soll („Spielstand speichern" nicht vergessen!).

Der Höhepunkt wird in Zimmer 16 (der Raum unter der Leiche), wo ein heimtückischer Mordanschlag auf Foxworth verübt wird. Ein Messer fliegt geradezu von der gegenüberliegenden Wand in die Nase des Helden. Das ist das Aus! Es folgt.......das Laden des alten Spielstandes und der nächste, etwas vorsichtigere Versuch, das Zimmer 16 zu betreten. Diesmal haben wir Glück, und das Messer verfehlt sein Ziel um Haaresbreite. Nach eingehender Untersuchung des Raumes finden wir einen Teil eines Geschosses. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, sich die ehrenwerten Herrschaften dieser Vergnügungsfahrt erneut vorzunehmen und ihnen die Indizien unter die Nase zu halten.

Also stören wir den Reverend bei seinem Vormittagsschläfchen. Nachdem wir Ihn ordentlich in die Mangel genommen und viel Neues erfahren haben, beschlossen wir, sein Zimmer erneut zu durchsuchen. (Wir hatten noch nichts bei Ihm gefunden, das ist verdächtig). Dabei stießen wir auf........na?..........auf einen weiteren Programmfehler. Aus unerklärlichen Gründen machte Foxworth diesmal nicht vor dem Bett halt, sondern stieg darauf (!!!) und war nicht mehr zu bewegen, das Bett wieder zu verlassen (!!!). Was nun, sprach Zeus! Hier versagte alle Ladekunst, da wir nicht mehr in das Hauptmenü zurückkamen.

Etwa 2 Stunden lang ruderten wir abwechselnd den Joystick heiß (Tatsache!), bis es uns aus ebenfalls unerklärlichen Gründen gelang, den guten alten Foxworth loszueisen, und sich die Nacht ein zweites Mal über die Reisegesellschaft senkte.

Dritter und letzter Tag: Jetzt wird's ernst. Wir beginnen den Tag mit dem Öffnen der Türen (Henry holen) und speichern den Spielstand ab. Und auf geht's zu unserem besonderen Freund, dem Reverend. Nachdem wir den befragt haben (ohne aufs Bett zu steigen), statten wir Lady Smallworth einen Besuch ab, denn der gehörte ja schließlich das Rosenholzkästchen. Sie behauptet steif und fest, ihr sei die inzwischen lädierte Waffe gestohlen worden.

Jetzt, in der Endphase, macht sich das große Manko des Programms bemerkbar: Das Unvermögen, einer Person die Notizen vorzulegen, die man von den Aussagen anderer Mitreisender gemacht hat. Wahrscheinlich ist dies auch der Grund dafür, daß wir den Mörder nicht finden konnten, da wir nur 2 Beweise hatten. Wie uns das Programm mitteilte, reichen die nicht aus, um jemanden zu beschuldigen. Unsere Schiffsreise fand hier ihr Ende (Feierabend muß sein).

Wir sind schon ganz gespannt, ob uns einer unserer Leser verraten kann, wer der Mörder ist und warum!

Martina Strack

c16chris

„Der Ausbruch": Ein umstrittenes Spiel!

Programm: The Great Escape, **System:** Spectrum, Commodore 64/128, Schneider CPC, **Preis:** ca. 29,– DM, **Hersteller:** Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, England.

„Wir schreiben das Jahr 1942. Der Ort: Deutschland. Der zweite Weltkrieg ist bereits voll im Gange. Kriegsgefangene werden in ein Lager (P.O.W.) gebracht. Da das Kriegsende noch nicht abzusehen ist, müssen Sie versuchen, aus dem streng bewachten Lager zu fliehen!" Soweit die „Einleitung" für das neue Spiel von **OCEAN: THE GREAT ESCAPE.** Das Lager ist ein umgebautes Schloß, das von drei Seiten mit Klippen und der kalten Nordsee umgeben ist. Normalerweise gibt es nur eine enge Straße, die zu dem Lager führt – und die wird natürlich streng bewacht. Innerhalb des Lagers stehen Baracken, in denen die Gefangenen schlafen und wohnen. Umgeben ist die gesamte Anlage von Wachtürmen, die mit Suchscheinwerfern ausgestattet sind, von hohen Zäunen mit Stacheldraht usw. Die Grafik, die in 3D gestaltet ist, läßt keine Wünsche offen. Mehr noch: Die Darstellung der einzelnen Typen, der Wachhunde und der „Staffage-Elemente" ist so gut, daß das Spiel einen makabren Anstrich erhält. Doch: dazu später mehr!

Innerhalb des Lagers gibt es vier unterschiedliche Figurentypen mit verschiedenen Charakteren:

1. Der Kommandant kontrolliert, ob sich auch jeder an seinem richtigen Platz befindet,
2. Die deutschen Wächter sind die „Arbeitspferde" („Original-Ton" OCEAN-Anleitung!) auf dem Camp. Sie beobachten die Gefangenen, geben Befehle usw.
3. Die Gefangenen, deren Alltagsleben durch die Befehle und Anordnungen der Wächter bestimmt wird, machen ein schweres Schicksal durch. Ein genaues Beobachten ihres Verhaltens, vermittelt dem Spieler dann einen genauen Fluchtplan, die richtige Taktik.
4. Unser „Held", der über Joystick bzw. Tastatur gesteuert werden kann.

Tja, es fängt damit an, daß man am frühen Morgen auf dem Exerzierplatz antreten muß und dort ... Den ganzen lieben Tag lang immer den Befehlen der Wächter folgen! Nachts geht es richtig los! Sobald Sie Ihre Baracke verlassen haben, müssen Sie sich vor den Suchscheinwerfern hüten. Und kommen Sie auch nicht zu nahe an den Zaun, denn die Wachhunde könnten durch ihr Bellen die Aufmerksamkeit der Wächter auf Sie lenken. Mal ganz davon abgesehen, daß der Zaun elektrisch geladen ist. Bis Sie zu den unterirdischen Stollen kommen, die von zuvor ausgebrochenen Gefangenen stammen, wird es noch ein weiter Weg mit vielen Gefahren sein!

Von der Spielidee her finden wir **THE GREAT ESCAPE** geschmackslos, denn gerade solch ein Thema sollte nicht Gegenstand eines Computerspiels sein. Deshalb haben wir in der Bewertung unter den Punkten Spielidee und Spielmotivation ein Fragezeichen gesetzt, denn hier soll sich jeder sein eigenes Urteil bilden. Die Engländer scheint das wenig zu berühren, denn dort wurde nach einer großen Werbekampagne dieses Programm fast zu einem Bestseller. In Deutschland wird THE GREAT ESCAPE mit 100%iger Sicherheit indiziert und vermutlich auf die „Schwarze Liste" gesetzt werden, was wir in diesem Fall befürworten.

(Anmerkung der Redaktion: Während und nach dem Zweiten Weltkrieg entstanden in England und in den USA verschiedene „Comics", die den „bösen, häßlichen Deutschen" im Kriegsgeschehen darstellten. Die Moral des Siegers herrschte über die „Unmoral" des Besiegten. Noch heute gibt es einige „Groschen-Heftchen", die in England besonders die Jugendlichen ansprechen. Der Deutsche wird als unmenschlich, häßlich, diabolisch – als alles verschlingender „Moloch" dargestellt. Für die „englische Vergangenheitsbewältigung", wenn dieser Ausdruck gestattet ist, sind solche Zerr- und Falschbilder äußerst negativ. Wenn jetzt ein so renommiertes Software-Haus, wie OCEAN es darstellt, in dieses gleiche Horn bläst, so wird das Vergnügen ganz auf der Seite der Engländer liegen. Für deutsche Augen und Ohren ist dieses „Action-Spiel" eine Zumutung. Nicht, daß wir Deutschen etwa prüde wären; es geht vielmehr um die Rolle, die die Deutschen bei THE GREAT ESCAPE spielen: „Arbeitspferde", die Schäferhunde auf die Gefangenen hetzen. Übrigens, es gab auch bei den Alliierten Kriegsgefangenenlager).

Swiergiel/Kleimann

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielidee	**?**
Motivation	**?**

c16chris

Der Mann mit der Eisenfaust

Programm: Ninja, **System:** C-64, **Preis:** DM 14.95, **Hersteller:** Mastertronic, **Vertrieb:** Micro-Händler, Mönchengladbach.

NINJA, neues Programm aus dem Hause **MASTERTRONIC** (dessen Vertrieb die Firma **Micro-Händler** übernommen hat), ist ein spannungsgeladenes Karate-Spiel mit allem „Drum und Dran", was ein gutes Spiel dieses Genres ausmacht.
Als tapferer Ninja-Kämpfer haben Sie die Aufgabe, die Prinzessin Di-Di aus der Gewalt feindlicher Krieger zu befreien. Das arme Königstöchterchen wurde in den Palast der Perlen verschleppt, der von zahlreichen bestausgebildeten Kämpfern scharf bewacht wird. Sobald Sie die heiligen Hallen betreten haben, stürzen Sie sich auch schon ins Kampfgetümmel. Das Spiel läuft auf verschiedenen Etagen. Zunächst, auf der untersten Ebene, sind die Gegner noch relativ einfach zu bewältigen. Um Ihre Feinde „abzuschwarten", können Sie ihnen entweder Kampfsterne oder Dolche entgegenschleudern, sie mit Ihrem Samurai-Schwert angreifen oder sich gleich in den Nahkampf stürzen. Natürlich kostet Sie jede Auseinandersetzung Energie; zum Glück können Sie aber Ihre Reserven wieder auffrischen, indem Sie die an verschiedenen Stellen des Gebäudes plazierten Schälchen mit „Kraftbrühe" mitnehmen. Um jedoch an diesen Energietrunk heranzukommen, müssen Sie sich wiederum auf Kämpfe mit Ihren Feinden einlassen – achten Sie daher genauestens auf Ihre Energiereserven (die als roter Balken im unteren Teil des Bildschirms dargestellt werden), und teilen Sie sich Ihre Kräfte gut ein!
Ein gutes Mittel, im Kampf mit Ihren Gegnern zu bestehen, ist, sie zunächst mit Ihren Waffen zu attackieren (Feuerknopf gedrückt halten und Joystick in die entgegengesetzte Richtung zum Feind bewegen; übrigens: je geringer die Distanz zwischen Ihnen und Ihrem Kontrahenten, um so höher die Effektivität Ihrer Waffen), was den Feind in manchen Fällen das Leben, auf jeden Fall aber eine Menge Energie kostet. Selbst, wenn der Gegner die Kampfsterne und Dolche übersteht, so ist es nun kein Problem mehr, ihn durch einen gezielten Schlag oder Tritt aus dem Weg zu räumen.

oben: C-64 –, unten: Atari-Version

Haben Sie das untere Stockwerk gesäubert, so stellt sich die Frage, wie man in die nächst höhere Etage gelangt. Ganz einfach: In die Decken mancher Räume sind Schächte eingelassen (schwarzes Quadrat); stellen Sie Ninja direkt darunter, drücken Sie den Joystick nach hinten, und mit magischer Kraft werden Sie durch den Schacht nach oben „gesogen". Hier müssen Sie nun allerdings feststellen, daß Ihnen nicht mehr nur einzelne Kämpfer, sondern Gruppen von gleich drei oder vier Feinden entgegentreten. Also setzen Sie Ihre Waffen geschickt ein, teilen Sie kräftig „Keile" aus – und achten Sie bei all dem immer auf die Energieanzeige! Wenn Sie taktisch geschickt vorgehen (auch das ist nicht unwichtig) und Ihre ganze Technik in der Bedienung des Joysticks einsetzen, gelingt es Ihnen (vielleicht), sich bis zu Prinzessin Di-Di vorzukämpfen (ich hab's bislang noch nicht geschafft, aber ich „arbeite" noch daran). In jedem Falle aber werden Sie eine Menge Spaß und spannende Unterhaltung bei *Ninja* haben, wozu nicht zuletzt auch der gute Sound, die saubere Grafik und vor allem die gelungene Animation beitragen (und sicherlich auch der tolle Preis von noch nicht mal drei „Heiermännern"!).

Bernd Zimmermann

(C-64)

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	5
Spielmotivation	10

Luftiges Abenteuer

Programm: Glider Rider, **System:** Spectrum 48K/128K, **Preis:** Ca. 30,– DM, **Hersteller:** Argus Press Software, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Ein neues Spiel mit ungewöhnlicher Handlung präsentiert **QUICKSILVA: GLIDER RIDER** ist der Titel eines Programms, das Ihnen den Nervenkitzel des Drachenfliegens beschert, ohne, daß Sie Gefahr laufen, sich die „Haxen" zu brechen. Rechnet man nun noch reichlich Action, überwältigende Grafiken und einen fantastischen Sound (auf dem Spectrum, wohlgemerkt!) hinzu, und das Ergebnis ist das beste Spiel, das Quicksilva seit langer Zeit veröffentlicht hat.
Die einfarbigen, nach Ultimate-Manier erstellten 3D-Grafiken illustrieren einen heftig umkämpften Inselkomplex, irgendwo mitten im Ozean. Sie, der unerschrockene Held des Geschehens, fliegen in einer Motormaschine über das Eiland hinweg, immer auf der Suche nach einem Hang, von wo aus Sie sich mit Ihrem Drachen in die Lüfte erheben können. Erst wenn Sie mit Ihrem Fluggerät über den Erdboden schweben, können Sie nämlich Bomben auf die Insel herabfallen lassen, wo gegnerische Agenten ihrer Tätigkeit nachgehen.
Während des gesamten Geschehens können Sie nicht nur Ihre Fortschritte abrufen, sondern sich auch mit einem Spitzen-Sound berieseln lassen.

Fazit: Überlegen Sie nicht lang, und steigen Sie ein in den *Glider Rider* (aber heben Sie nicht ab!)! *bez*

Grafik	9
Sound	9
Spielidee	7
Spielmotivation	8

Vom Brett in den Rechner: TRIVIAL PURSUIT – das Spiel!

Wie in der letzten Ausgabe haben wir auch diesmal über das ausgezeichnete Computer-Spiel TRIVIAL PURSUIT berichten „müssen". Wir von ASM meinen: „T.P." ist eines der ausgefeiltesten Spiele, die es je gab! Vorbestellung beim Hersteller DOMARK kamen bereits nach bloßer Ankündigung der Computer-Version. Man sprach von etwa 70.000 Leuten, die das Programm haben wollten, ohne die Umsetzung vom Brett gesehen zu haben! Das Brettspiel ist millionenfach in alle Welt verkauft worden. Wir, die ASM, wollen, daß Sie das Original-Brettspiel (in Englisch) mal kennenlernen! Deshalb verlosen wir neben 100 TRIVIAL PURSUIT-POSTERN (bitte einen mit 1,30 DM frankierten, selbst adressierten Umschlag schicken!) auch ZWEI BRETTSPIELE!!! Schicken Sie einfach Ihren Freiumschlag, mit dem Kennwort „TRIVIAL" an die ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Die beiden ersten Preise (Spiel + Poster) werden am 30. November 1986 gezogen. Alle anderen Preise (Poster) werden ebenfalls dann verschickt. Also, gleich ran an den Schreibtisch.

Viel Glück!

c16chris

Wunschzettel

ASM-Freaks, wir brauchen Euch! Nicht, daß wir jetzt ideenmäßig am Ende wären, nein – aber wir möchten doch gern Eure Meinung zu unserem Magazin hören! Es gibt bestimmt einiges, was wir gemeinsam (Redaktion und Leser) noch verändern können, so daß es uns möglich ist, uns optimal auf Eure Wünsche einzustellen. So bitten wir Euch, einen Moment lang in unsere Haut zu schlüpfen – nach dem Motto

Wenn ich Redakteur wäre, würde ich folgendes ändern:

1. Bewertungskästchen

Wir haben uns für eine Programmbewertung in Textform und Zahlenwertung von 1-10 entschieden. Was kann man besser machen?

____

____

____

____

____

2. Rubriken

Wir haben unser Magazin in die verschiedensten Rubriken – von „Action" über „Feedback" oder „Jet Set" bis hin zur „Game-Over-Seite" – unterteilt. Eure Änderungsvorschläge?

____

____

____

____

3. Gestaltung

Die Gestaltung der ASM weicht sicherlich stark von der anderer Zeitschriften ab. Was würdet Ihr ändern?

____

____

____

____

____

4. Sonst noch was?

____

____

____

____

____

____

____

____

Also los, Leute, schnappt Euch „den Griffel", und ab mit der Post zum TRONIC-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Kennwort: WUNSCHZETTEL! P.S. Eure Adresse woll'n wir gar nicht haben; es wäre aber absolut stark, wenn Ihr uns für statistische Zwecke Euer Alter und Euren Computer-Typ verraten würdet! Und noch etwas: Falls Ihr Eure Ideen auf einem gesonderten Blatt zu Papier bringt, so ordnet Eure Vorschläge doch bitte nach den oben angeführten vier Punkten – das wäre echt der Gipfel (und würde uns die Auswertung erheblich erleichtern)!

So long – das ASM-Team

Der NEUE Home Computer Club

Für die Besitzer eines
Wählen Sie 3 Artikel ab
und werden Sie Mitglied im H

The Hobbit — DM 6,50 · 2 — DM 8,50 · 3

C64 Sherlock — Melbourne House — DM 5,– · 4

HACKER — You've found your way in. But is there a way out? — DM 3,– · 19 — DM 6,50 · 20

JUMP JET — Combat & Flight Simulator — NUR C64 — DM 3,– · 9 — DM 4,50 · 10

ANIROG Sprite Machine 64 — The Ultimate Sprite Designer Package — NUR C64 — DM 3,– · 11 — DM 4,50 · 12

64 Supersoft BUSICALC — For the Commodore 64 — DM 6,– · 13 — DM 10,50 · 14

The Music Studio — DM 6,50 · 17 — DM 10,50 · 18

The Designer's Pencil — DM 4,50 · 21 — DM 7,50 · 22

C64 Machine Language for the Absolute Beginner — C64 Supercharge your Commodore 64 — GILT ALS EIN ARTIKEL — DM 3,– · 30

Nick Hampshire: Advanced Commodore 64 Graphics and Sound — Ian Sinclair: Commodore 64 Disk Systems and Printers — GILT ALS EIN ARTIKEL — DM 3,– · 31

Laser Compiler — The secret of advanced games programming — DM 10,50 · 27 — DM 12,50 · 28

C64 Grand Larceny — C64 Penetrator — GILT ALS EIN ARTIKEL — DM 5,50 · 34

C64 Starion — DM 3,30 · 15 — DM 6,50 · 16

C64 Zinsalabim — DM 3,– · 23 — DM 6,50 · 24

Decathlon — DM 3,– · 35 — DM 6,50 · 36

Wenn nicht anders angegeben, gilt die Software für C64 und C128.

A service of WHSMITH and Doubleday

Commodore 64/128:

DM 3,– pro Stück
(plus Postgebühr)*

Home Computer Club

PLUS MICRO GUIDE FÜR NUR DM 1,–

CENTURY COMMUNICATIONS
COMMODORE 64 MICRO GUIDE
A Quick Reference Guide to the BASIC AND SYSTEM OPERATIONS of the COMMODORE 64

FREDERICK FORSYTH THE FOURTH PROTOCOL — NUR C64 — DM 3,50 (Kassette) 5 — DM 7,– (Diskette) 6

C64 The way of the exploding fist — DM 3,– (Kassette) 7 — DM 6,50 (Diskette) 8

A GUIDE TO PLAYING THE HOBBIT / THE FOURTH PROTOCOL PLAYING — GILT ALS EIN ARTIKEL — DM 3,– (Buch) 29

Leisure Genius CLUEDO The Great Detective Game — DM 5,– (Kassette) 25 — DM 6,50 (Diskette) 26

ANIROG Flight Path 737 — NUR C64 — DM 3,– (Kassette) 32 — DM 4,50 (Diskette) 33

CODENAME MAT II — DM 3,– (Kassette) 37 — DM 4,– (Diskette) 38

YAK'S PROGRESS — DM 3,– (Kassette) 39 — DM 4,– (Diskette) 40

Ein fantastischer neuer Club!

Jeder, der einen Commodore 64/128 besitzt, hat jetzt die Möglichkeit, kontinuierlich seine Software zu aktualisieren. Der Home Computer Club bietet seinen Mitgliedern Software und Bücher speziell für den Commodore 64/128. Die meisten Artikel sind auch auf Diskette erhältlich.

Erklärtes Ziel des Home Computer Club war und ist es, nur die beste britische und amerikanische Software auf den deutschen Markt zu bringen. Dies ist ein ganz neues Einführungsangebot. Aus allen abgebildeten Artikeln können Sie drei beliebige ab einem Vorzugspreis von nur 3,– DM pro Stück (plus Postgebühren*) auswählen.

Was der Club Ihnen bietet

Sie erhalten alle zwei Monate unentgeltlich unsere Clubzeitschrift „Program" mit übersichtlichen und hilfreichen Beschreibungen der Software und Bücher in unserem Angebot. Diese Artikel werden sorgfältig aus der heute erhältlichen Angebotspalette ausgesucht. Ihre Gegenleistung besteht lediglich in der Bestellung eines Artikels alle zwei Monate während Ihrer Mitgliedschaft, deren Dauer nur ein Jahr betragen muß.

Wie wird man Mitglied?

Senden Sie uns bitte den ausgefüllten Coupon zu. Sie erhalten dann die ausgewählten Artikel zum genannten Einführungspreis (plus Postgebühren*) zusammen mit der aktuellen Ausgabe unserer Clubzeitschrift „Program".

THE HOME COMPUTER CLUB
87 NEWMAN STREET, LONDON W1P 4EN

Senden Sie bitte diesen Coupon an folgende Adresse:
Home Computer Club, c/o Koldeweyh Direktmarketing
Postfach 4262, 7302 Ostfildern 1

Ich möchte Mitglied in The Home Computer Club werden. Senden Sie mir bitte die Artikel mit den folgenden Bestellnummern zu:

[ ] [ ] [ ] Senden Sie mir ebenfalls den Micro Guide (bitte ankreuzen) X [1]

Behalte ich die mir zugesandten Artikel mehr als 10 Tage, überweise ich den entsprechenden Betrag plus 1,– DM für den Micro Guide (zuzügl. 5,– DM Postgebühren und Verpackung*) und werde automatisch Mitglied. Ich werde mindestens einen Artikel alle zwei Monate aus der mir unentgeltlich zugeschickten Clubzeitschrift „Program" bestellen. Gebe ich innerhalb der im Clubmagazin festgelegten Zeit keine Bestellung auf, akzeptiere ich das in „Program" beschriebene Clubangebot „Editor's Choice". Bitte schicken Sie mir diese Artikel als:

[ ] Diskette [ ] Kassette (entsprechendes bitte ankreuzen)

Meine Mitgliedschaft gilt mindestens ein Jahr, die ich danach unter Einhaltung einer zweimonatigen Kündigungsfrist jederzeit kündigen kann. Ich bin 18 Jahre alt und gestatte hiermit The Home Computer Club, für mich Artikel zu importieren.

Unterschrift X ____________ Datum ____________

Rücktrittsrecht innerhalb von 10 Tagen. Durch Zurücksenden der Artikel an obige Adresse innerhalb von 10 Tagen nach deren Erhalt kann ich die Mitgliedschaft annullieren.

Unterschrift X ____________ Datum ____________

Vorname, Name ____________

Strasse, Haus Nr. ____________

PLZ/Wohnort ____________

KEIN GELD BEILEGEN — Dieses Angebot gilt nur innerhalb Deutschlands. — AK 600

SYMBOLERKLÄRUNG: Dieses Symbol sagt aus, das angebotene Produkt ist eine Kassette. Dieses Symbol sagt aus, das angebotene Produkt ist eine Kassette und ein Buch als eine Einheit. Dieses Symbol sagt aus, das angebotene Produkt ist eine Diskette. Dieses Symbol sagt aus, das angebotene Produkt ist ein Buch.

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Martina Strack und Bernd Zimmermann

Liebe Leser! Alle Adressen, die hier im „Nachrichten-Telegramm" auftauchen, finden Sie auf den „GAME OVER-Seiten"!

Noch „geheim": Das Spiel „DR. WHO" (C-64) soll bald von CRL der Öffentlichkeit vorgestellt werden!

CRL möchte gern folgendes „loswerden": Neue Software von heute bis zum Ende des Winters wird es reichlich geben! Da wären z.B....
THEY CALL ME TROOPER (Spectrum 128). Im Jahre 2108: Die alljährliche planetarische Friedens-Konferenz tagt diesmal auf „Therop". Die „Theropianer" haben aber was ganz anderes im Sinn, als den Frieden zu wahren. Sie verpassen allen Konferenz-Teilnehmern eine ordentliche Gehirnwäsche. So soll es gewährleistet sein, daß eine wichtige Person eines jeden Landes oder Planeten an wichtigen Punkten Sabotage für „Therop" ausführen kann. Das Ziel ist die alleinige Weltherrschaft. Doch: Captain R.A. Trooper gelingt es zu entfliehen. Er macht sich nun „gemeinsam mit dem Spieler" auf den Weg, die „Galaktische Verteidigungs-Kommision" zu warnen... Mr. Trooper ist ein erfahrener, gut ausgebildeter Einzel-Kämpfer, der einiges einstecken, aber auch austeilen kann. Ein Spiel mit ausgezeichneter Grafik, das etwa 36 Mark kosten soll. **DEUS EX MACHINA** gibt es nun endlich auch für die Schneider-Reihe und den MSX. Dieses fast schon „klassische" Spiel kann damit zwei weitere User-Kreise erobern. Preis: ca. 36 Mark. Das userfreundliche Grafik-Programm **THE IMAGE SYSTEM** ist vom Schneider auf den C-64 konvertiert worden. Die Kassette wird etwa 70 und die Diskette ca. 85 Mark kosten. Ein starker Thriller und eine „mörderische" Krimi-Geschichte von **Dennis Wheatley, Delta 4 und Abstract Concepts** werden bald die Freunde der Computer C-64, Schneider & Spectrum erfreuen. Es handelt sich um die neuen Adventures **MURDER OFF MIAMI!** und **THE MALINSAY MASSACRE.** Jetzt kommt auch der Spectrum 128 zu seinem Recht: **TAU CETI** läuft in erweiterter Version auch über diesen Rechner! Den Vertrieb in Deutschland hat **Rushware** in Kaarst übernommen.

* *

BUBBLE BUS-Neuheiten: Mit den Versionen für den Schneider & den MSX ist **STARQUAKE** jetzt fast komplett auf allen Rechnern vertreten. (Kassetten-Preis: ca. 30 Mark). **ULTRA MON** ist für den Schneider (ca. 55 Mark – nur auf Diskette!). Es handelt sich um ein Utility (Monitor-Programm) mit Memory-Edit/Disassembler Modus, Call/Jump-Subroutinen oder der Möglichkeit, Spectrum-Programme zu saven oder zu laden. Ein neues Action-Spiel darf auch nicht fehlen: **ICE TEMPLE** ist zunächst für den Spectrum „entworfen" worden (ca. 30 Mark). Es ist die Geschichte des Nick Razor, dessen Raumschiff geklaut wurde. Jetzt macht er sich auf die Suche nach den Aliens, die das Ding haben mitgehen lassen...

TEMPEST („Der Sturm") ist nicht von **SHAKESPEARE** sondern von **ELECTRIC DREAMS.** Es handelt sich um ein super-schnelles Spiel, das eine „enorme Portion" an Geschicklichkeit, Ausdauer und gutem Auge erfordert. Man hat sich ein Kampfspiel ausgedacht, das von der Grafik zunächst einmal an einen Light-Synthesizer erinnert. Preis: ca. 40 Mark. Vertrieb: **Activision/ Ariolasoft.**

* * * * * * * * * * * * *

Lange Zeit nix mehr von **DIGITAL INTEGRATION** gehört! Mit dem Motorrad-Rennspiel **TT RACER** hat man sich zurückgemeldet. Für Spectrum. Preis: 34 Mark.

* * * * * * * * * * * * *

INFOGRAMMES langt mächtig hin! Nachdem man mit MANDRAGORE einen relativ mäßigen „Einstand" feierte, konnten sich VERA CRUZ und DIE ERBSCHAFT (siehe Bericht auf Seite 72!) bereits gut in Szene setzen. Doch man macht weiter: **THE QUEST OF ARTILAC** ist ein Adventure, in dem es um Magie und Okkultismus geht. Soll sehr reizvoll sein! **BRIDGE** wird vermutlich in unseren Landen nicht so gut ankommen. Das Kartenspiel mit seinen „eigenen" Gesetzen wird nur sehr wenig im deutschprachigen Raum gespielt. Wer allerdings gern Bridge lernen möchte, der könnte es ja mal mit diesem Produkt versuchen. **MURDERS ON THE ATLANTIC** riecht stark nach einem Abklatsch von MURDER ON THE MISSISSIPPI. Es handelt auch um eine „Seefahrts-Kriminal-Pistole". Alle diese Spiele sollen, laut Hersteller, für MSX/C-64/Schneider und Spectrum zu haben sein. Für alle Freunde der „Künstlichen Intelligenz" bietet man **THE EXPERT** feil. Es handelt sich um ein Set, bestehend aus zwei Modulen, das es den Atari ST-, Schneider-, Macintosh-, Apple- und IBM-Usern ermöglichen wird, „komplexe menschliche Probleme" zu lösen. Die Preise für diese Programme und das Modul-Set konnten leider nicht in Erfahrung gebracht werden.

* * * * * * * * * * * * *

DATABYTE hat für 40 Mark ein Action-Adventure für den C-64 und Atari XL/XE anzubieten! Der Titel: MONTEZUMA'S REVENGE. Vertrieb: Micro-Händler.

* * * * * * * * * * * * *

Jetzt auch für den Schneider erhältlich: **BARRY MCGUIGAN'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING.** Vertrieb: Activision/Ariolasoft.

„Wenn Sie sich etwas ‚beschränkt' fühlen oder Ihre Database Sie im Stich läßt, dann habe ich etwas für Sie!" Wir wissen zwar nicht, was der freundliche junge Computer-Freak anzubieten hat. **MICRODEAL** jedenfalls empfiehlt bei diesen Beschwerden **MIGHTY MAIL, die** Database für den Atari ST. Das „Medikament" wird für etwa 100 Mark zu haben sein!

* * * * * * * * * * * * *

Richtig funktionierende Spielzeug-Autos oder -Flugzeuge aus Papier? Ja, dies scheint möglich, seitdem es **TOY SHOP** von **BRODERBUND** gibt. Wenn Sie einen Drucker haben, so können Sie unter „Mithilfe" Ihres Computers (Apple IIe/IIc, Macintosh/Mac-plus/Mac-XL, IBM oder Commodore 64/128) und des Programmes Ihre ganz persönlichen Modelle erstellen! Die Preise: Apple & Commodore ca. 170 Mark; Macs & IBM ca. 200 Mark. Bezugsquelle: **MGA MICROSYSTEMS** in: 140 High Street, Tenterden, Kent TN30 6HT, England. Tel· (00445806) 42 78.

* * * * * * * * * * * * *

Ganz auf Sport hat sich im Augenblick das britische Software-Haus: **ATLANTIS** eingestellt! Unter einigen anderen Sport-Ereignissen haben sich die Jungs den Fußball ausgesucht und die Olympischen Spiele ins Jahr 1986 „verlegt": **LEAGUE CHALLENGE** bietet den BBC/Electron-Usern für etwa 10 Mark „Stadion-Atmosphäre", während die „Schneideraner" sich bei beliebten Mehrkämpfen um die Medaillen streiten dürfen. Auch **OLYMPIAD '86** kostet ganze 10 Mark! **Die neue Adresse von Atlantis:** Atlantis, 28 Station Road, London SE25 5AG.

* * * * * * * * * * * * *

Gute Kunde für alle Atari-XL/XE-Freaks, die noch einmal kräftig zu Weihnachten (oder früher?) „zuschlagen" möchten: Die Firmen **DATABYTE, EPYX/EUROGOLD, RED RAT SOFTWARE, DIGITAL INTEGRATION, MICROPROSE** und **ADDICTIVE** haben einige interessante Produkte anzubieten, die von **Micro-Händler** vertrieben werden. (Bei EPYX/EUROGOLD und MICROPROSE liegt der Vertrieb bei **Rushware/Micro-Händler.**) Fangen wir zunächst mit DATABYTE an: Da wäre zunächst einmal eine sogenannte „Compilation"-Kassette, die drei Titel beinhaltet. Der Name: **GREATEST HITS VOL 1.** ASTRO CHASE ist ein Programm, das 1984 das Licht der Welt erblickte. Dennoch handelt es sich um ein ordentliches Weltraum-Ballerspiel, das sich in 34 Levels hervorragender Hi-Res-Grafik abspielt. Bei BRISTLES können bis zu vier Personen an einem Gerüstspiel teilnehmen (nacheinander). Es gilt schnell zu handeln und verborgenen „Geheimnissen" auf die Spur zu kommen (1985 programmiert). Der Dritte im Bunde ist das 1986 auf den Markt geworfene FLIP & FLOP. 3D-Grafik, orchestraler Sound und eine hervorragende Animation garantieren für langen „Spiel-Genuß"! **COHEN'S TOWERS** versetzt Sie in die Lage eines Botenjungen, der Pakete für seinen Boss zu liefern hat. Dabei muß er sich vor des Bosses Hund in Acht nehmen (über diesen springen – über den Hund, nicht über den Boss –, dann bleibt man am Leben). Andere Personen in diesem Spiel: Ein Spion, der Ihnen Pakete klaut. Wenn Sie sich die gestohlenen Sachen wiederholen, erhalten Sie Bonus-Punkte. Weitere Bonus-Pünktchen bekommen Sie, wenn Sie die Sekretärin küssen – hübscher Einfall. Auf der gleichen Kassette befindet sich auch ein schnelles Weltraum-Ballerspiel, bei dem Sie die schon hinreichend bekannten Aliens vernichten müssen. Das Programm trägt den Namen **COSMIC TUNNELS.** Weiter geht's bei DATABYTE mit neuen Produkten, die übrigens alle 40 Mark kosten werden: **BOULDERDASH II** ist die Fortsetzung der allgemein bekannten Diamanten-Sammel-Geschichte – sehr lustig. **POLAR PIERRE** spielt in den gar frostigen Nächten, die auch uns alsbald heimsuchen werden. Der Held der Geschichte „skiert" so vor sich hin, muß sich allerlei Gefahren (Schneestürme, schießende Schneebälle) erwehren. Er scheut aber auch nicht vor gewagten Skisprüngen, um an sein Ziel zu kommen. Übrigens: Ein „Construction-Set" ist „eingebaut". Damit können Sie sich Ihre eigenen Screens aufbauen! Ein weiterer guter DATABYTE-Vertreter ist **AZTEC.** Stellen Sie sich einmal als Grabräuber im Reich der Azteken vor! Die unergründlichen Geheimnisse der Gruften dürfen Sie nun lüften. Also rein ins Vergnügen, und hüten Sie sich vor all den furchtbaren Monstern! Die vorerst letzten der Atari-Reihe sind die spannenden Abenteuer vom steinzeitlichen **ADAM CAVEMAN** und die Spionage-Affairen von Super-Agent **MUMBLES – Super Spy!** Ein besonderer Evergreen scheint **FIGHTER PILOT** von **DIGITAL INTEGRATION** zu werden. Dieser Flugsimulator steht in den „Atari-Charts" in England schon seit einiger Zeit ganz weit oben. „Haben Sie in Ihrem Atari mindestens 48K?" Dann können Sie den Renner zuhause einladen. (Preis: ca. 40 Mark). **EPYX/EUROGOLD** hat zwei etwas ältere Programme jetzt zum Preis von 14,90 DM unter's Volk gestreut: **PITSTOP** und **SILICON WARRIOR** laufen derzeit prächtig in diesem, unserem Lande! Aber auch die britische Firma **RED RAT SOFTWARE** hat sich „Gedanken" über Software für die „kleinen" Ataris gemacht. Zwei der neuesten und spannendsten Vertreter sind die Kriegsspiele (Zweiter Weltkrieg) **WAR COPTER** und **SCREAMING WINGS.** Diese Programme werden für 25 Mark zu haben sein. **DAS U-BOOT** (SILENT SERVICE) scvhlägt auch beim Atari „hohe Wellen". **MICROPROSE** tat gut daran, dieses Strategie-Spiel auch ins Deutsche übersetzen zu lassen! Preis (Disc) 69 Mark. Der letzte große Atari-Renner ist zweifelsohne der „Oldtimer" (kein Widerspruch!) **FOOTBALL MANAGER** des britischen Hauses **ADDICTIVE GAMES.** Auf der Insel erlebt das Super-Programm mit der Atari-Version den „zweiten Frühling"! Der Preis liegt etwa bei 36 Mark. Bezugsquelle u.a. FUN-TASTIC MAILORDER, München. (Anm. d. Red.: Wir werden einige der neuen Atari-Spiele in unserer Weihnachtsausgabe näher untersucht an den Leser bringen!)

Die Freunde von Spielfilmen, vorausgesetzt diese besitzen einen Macintosh, Amiga oder Atari ST, werden bald vom amerikanischen Software-Haus **CINEMAWARE** (Master Designer Software) sogenannte „interaktive Film-Software" geboten bekommen. In England hat **MIRRORSOFT** den Vertrieb übernommen. Es war zu erfahren, daß diese neue Art von Software auch bald im deutschsprachigen Raum angeboten wird! Es handelt sich dabei um – grafisch und animationsmäßig ausgezeichnete – „Mit-Spiel-Programme", bei denen man selbst in einen spannenden „Film" eingreifen kann. Die Idee und die Ausführung könnte die bisherige „Software-Welt" revolutionieren – ein wirklich „neues Medium" wäre dann geschaffen! Die ersten Titel sind bereits bekannt: Da wäre zunächst einmal ein „Robin-Hood-Film", der u.a. neben Schlachten auch Turniere und „hübsche Frauen" präsentiert. Er nennt sich **DEFENDER OF THE CROWN.** Ein anderer Titel beschäftigt sich mit den berühmten Gangster-Filmen der 40er und 50er Jahre (die meist im Chicago des Jahres 1930 spielen!!). **THE KING OF CHICAGO** lautet damit „folgerichtig" auch der Titel. **S.D.I.** schickt einen amerikanischen Astronauten zur „Erdesrettung" in den Weltraum, während **SINDBAD AND THE THRONE OF THE FALCON** den genialen Helden aus „alten Märchen-Tagen" samt Monstern und anderen Widrigkeiten wieder auferstehen läßt.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Eine Nachricht aus Offenburg: Der **THOMAS MÜLLER COMPUTER-SERVICE** verkauft nunmehr schon mit einigem Erfolg ein Spiel der „War Games"-Reihe der amerikanischen Firma **SSI.** Es handelt sich dabei um eine Kriegssimulation, die vor allem die C-64-Freunde interessiert **(für Apple und Atari gibt es dieses Spiel auch!).** Es nennt sich **KAMPFGRUPPE** und führt Sie zu 50 Kriegsschauplätzen des 2. Weltkriegs bzw. des Korea-Krieges. Der Preis soll (für C-64) etwa bei 80 Mark (Disc) liegen. Ein Wermuthstropfen: Deutscher Titel, aber englische Anleitung! Informationen bei: Thomas Müller Computer-Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg. Tel: (0781) 7 69 21.

Ein „Kompliment" an **SAGA!** Mit ihrem neuen Wordprocessing System **COMPLIMENT** wurde ein leistungsfähiger „Geschenk-Set" für den Spectrum erstellt. Die ganze Einheit kostet in England etwa 1000 Mark und enthält: einen 150 c.p.s-Letter-Quality-Drucker, Saga 2 & Keyboard, einen 256K-Opus Disc-Drive, ein Parallel Drukker-Interface, eingebautes Netzteil, Joystick-Ports und den üblichen „Kabel-Salat". Die Software, die mitgeliefert wird: Compliment Operating Environment, „The Last Word" (Wort-Prozessor), Software-Erweiterungen, Trans Express, Campbell-Systems-Masterfile-Database, Omnisphere Omnicalc Spreadsheet und den Screendump. Wie der Hersteller meint, ist COMPLIMENT das leistungsfähigste und umfangreichste Utility für den Spectrum. Mal sehen, ob SAGA Recht hat!

★★★★★★★★★★★★

Hallo, MSX-ler: Den **FOOTBALL MANAGER** gibt's jetzt auch für Euch! Die Firma **ENDURANCE GAMES** hat ihn zum Circa-Preis von 32 Mark für Euren Rechner von **ADDICTIVE** „abgekauft"!

★★★★★★★★★★★★

Auch **ALLIGATA** kümmert sich bereits jetzt schon kräftig um das bevorstehende Weihnachtsgeschäft. Die Neuigkeiten: **CYRUS II CHESS** (Spectrum & MSX) ist der Nachfolger von **INCENTIVE'S** bemerkenswertem Schach-Programm „CYRUS". Das „Ding" soll etwa 45 Mark kosten. Es „enthält" u.a. neun Schwierigkeits-Grade, eine Auswahl von Original-Eröffnungen, Hinweis- und Hilfsmöglichkeiten, Spielanalysen, Problem-Lösungen usw. (Bezugsquelle für Spectrum u.a. T.S. DATENSYSTEME). **ROCKET ROGER** ist ein weiteres Produkt für den **MSX.** (ASM hat wirklich nichts gegen diesen Rechner entgegen anderslautenden Meinungen!). Roger ist gestrandet. Auf einem Planeten Lichtjahre von zuhause entfernt. Sein Spaceship hat keinen Sprit mehr. Er begibt sich ins Zentrum des Planeten, um dort nach Kristallen zu suchen, die er zur „Benzin-Gewinnung" nutzen kann. Doch: Zwischen der Suchaktion und der Heimkehr liegt für Roger erst einmal eine gefährliche Expedition, die ihn über den halben Planeten führt. (Preis: ca. 26 Mark). Desweiteren hat ALLIGATA noch die Konvertierungen von **WHO DARES WINS 2** für die MSX- und BBC-Freunde auf Lager (MSX: 26 & BBC: 35 Mark).

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ST. BRIDE'S & CRL haben schon wieder eine lustige Persiflage auf Lager! Da versucht doch wirklich ein blaues Kaninchen, namens **BUGSY,** eine hübsche „kleine Karriere" im organisierten Verbrechen zu starten. Dieses Grafik-Adventure für Spectrum/Schneider & C-64 lehnt sich natürlich an „Mugsy Malone" an. Der Spielinhalt hat aber nur wenig mit dem Produkt von MELBOURNE HOUSE zu tun. Helfen Sie BUGSY vom kleinen Fisch bis in die „Chef-Etage" des „Großen Verbrechens"! Das Adventure wird etwa 30 Mark kosten.

Wird dieser lustige Geselle zum absoluten Top-Agenten?

Zwei neue **ALPHA-OMEGA-Titel** für den C-64, die uns allerdings als „Klassiker" schon bekannt sind. **ROBO BOLT** ist eine Art URIDIUM-Abklatsch (Klar, daß jeder am einstigen Erfolg auch noch ein bißchen partizipieren will!). Sie steuern ein Raumschiff in „gewohnter Uridium-Grafik" (eigentlich ist die Grafik nur Uridium-ähnlich!!) durch die „Landschaft", um nach Zerstören von fünf Angreifern in das nächste Level zu gelangen usw. Die andere Neuheit heißt **ORPHEUS IN THE UNDERWORLD.** Hier haben die Programmierer das uralte Thema PITFALL aufgegriffen und das Szenario einfach in die Unterwelt verlegt. Hier rollen Ihnen keine Baumstämme entgegen (sondern sonderbare „Viehcher"); hier lauert kein Scorpion in der „Unter-Unterwelt" (sondern eine Art Feuerball). Aber: Es gibt seltsamerweise auch „Lianen in den Heiligen Hallen Antiker Götter"! Warum also das Ganze? Vermutlich ist man davon überzeugt, daß alte Themen zu Spitzen-Preisen sich gut verkaufen lassen. Die Spiele kosten nämlich nur etwa 8 Mark. Dennoch: Sogar die Grafik des Dragon-Hits CUTHBERT IN THE JUNGLE (selbes Thema) ist noch besser!

★★★★★★★★★★★★★★

MICRO-HÄNDLER meldet: „Der C-16-Boom geht weiter!" Die Nachfrage nach guter Software ist weiterhin sehr groß. Besonders „gut gehen" momentan auch ein paar relativ alte Action-Spiele, zwei von **GREMLIN,** und je eines von **CITISOFT** und **BUG-BYTE.** Es handelt sich dabei um **SWORD OF DESTINY** (Gremlin), ein typisches Fantasy-Action-Game, das 'ne Menge an Spaß und auch an Dramatik bietet. **RESCUE FROM ZYLON** (Gremlin) ist ein „Höhlen-Abenteuer", das den Spieler animieren soll, eingeschlossene Geologen vor dem Wassertod zu retten. **TORPEDORUN** (Citisoft) spielt im 2. Weltkrieg. Der Spieler versucht, den Feind von der „Kehrseite des Meeresspiegels" aus zu orten und zu bekämpfen. 3D-Grafik auf dem C-16 ist meist eine kleine Enttäuschung. Nicht jedoch beim Kriegsspiel **SKYHAWK** (Bug-Byte). Die Preise liegen bei 20 bis 25 Mark. Bezugsquellen sind u.a. die Kaufhäuser oder Joysoft, Köln.

★★★★★★★★★★★★★★

FIREBIRD bietet allen Usern von C-64, Schneider & Spectrum ein „etwas anderes" Sportspiel an: **FUTURE GAMES,** die Olympischen Spiele auf dem Mond. Als Sklave müssen Sie sich in sechs Disziplinen der „Mond-Spiele" gegen Kontrahenten durchsetzen. **Rushware** hat den Vertrieb. (Bezugsquellen u.a. Joysoft, Profisoft, T.S. Datensysteme). Kassette: 39 Mark; Diskette: 59 Mark.

★★★★★★★★★★★★★★

Ein neues Adventure der Leute um Fergus McNeill sorgt in England für Schlagzeilen! **DELTA 4** hat sich nach dem Erfolg von „BOGGIT" oder „BORED OF THE RINGS" einen neuen „Geldgeber" gesucht und in **PIRANHA SOFTWARE** gefunden. Das neue Grafik-Adventure, das außerordentlich gut gemacht sein soll, besitzt über 200 Räume und läßt um die 60 Charaktere auf dem Bildschirm rumflippen. Der Preis ist noch unbekannt, nicht aber die Systeme, die **COLOUR OF MAGIC** (so der Titel), berücksichtigt: Spectrum, C-64 & Schneider.

„Vertreiber" **ARIOLASOFT** hat auch noch einige neue Titel von den Firmen **RAINBIRD, BEYOND** und **VIRGIN** „auf Lager": Für den Atari ST gibt es das spannende Spiel **STAR GLIDER** (Disc. 90 Mark; Rainbird). Der „Mythologie-Hit" **DANTE'S INFERNO** führt Sie in die griechische Götterwelt der Antike (C-64. Disc. 40 Mark. Kass. 30 Mark; Beyond), während Sie bei den **NOW GAMES 3** von **VIRGIN GAMES** in den Genuß von fünf ehemaligen „Rennern" kommen. Auf dieser Kassette befindet sich die Golf-Simulation **NICK FALDO PLAYS THE OPEN** und die Action-Spiele **SORCERY, CODENAME MAT II, A VIEW TO A KILL** und **EVERYONE'S A WALLY.** Die Kassette kostet, egal, ob für Schneider, Spectrum oder C-64, ganze 29,95 Mark. Ich meine, das isses wert!

★★★★★★★★★★★★★★

Bei ENGLISH SOFTWARE vergeht die Zeit scheinbar im Eiltempo: Mittlerweile ist man bei den Spiele-Sammel-Kassetten schon bei **ATARI SMASH HITS VOL 6** angelangt. Vielleicht liegt es aber auch daran, daß der „Atari-Boom" immer noch nicht abgeebbt ist. Für die Atari 400/800/XL/XE (48K) gibt es eine Doppel-Kassette mit den Hits: **ELEKTRAGLIDE, TIMESLIP, DRELBS** und **FORT APOKALYPSE.** Die Preise: (Kass) ca. 30 Mark; (Disc) ca. 40 Mark.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Tschernobyl ist nach wie vor in aller Munde! Das wirklich brisante wie wichtige Thema – pro oder contra Atomkraftwerke – kommt nun „unfreiwillig" auch bei einem neuen Grafik-Adventure wieder zurück in unser Gedächtnis. Man ist fast schon geneigt zu sagen: „Dank" **INTERCEPTOR MICROS.** Denn: Diese haben mit **AFTERSHOCK** eine Story gewählt, die an die Katastrophe vom Frühsommer erinnert. Ein unterirdischer Atomwaffen-Versuch führt zu einem Erdbeben, das einen nuclearen Holocaust verursachen wird...Das Adventure (gute Grafik; schön viel Text!) gibt es für den Schneider (Kass. 36 Mark; Disc. 45 Mark), den Spectrum (34 Mark) und den Joyce (55 Mark).

KARSTADT wird noch vor Weihnachten neben einem Sharp-Computer auch eine Reihe von Software für den Rechner anbieten. Die zahlreichen Spiele sollen maximal 15 und die Anwender-Programme maximal 20 Mark kosten. Den Vertrieb der Software hat **MICRO-HÄNDLER** übernommen.

* * * * * * * * * * * * *

Hallo, Enterprise-Freaks! Es gibt doch tatsächlich einen Software-Spezialisten für Euer Computer-System: Die Firma **DÜSI-SOFTWARE** (Daniel Schwinn, Meisenweg 6, 7073 Lorch) verkauft bereits seit einigen Wochen gute Software für den Enterprise. Unter den „Hits" befinden sich preisgünstige Programme, wie **VERBENTRAINER, VOKABELTRAINER** oder **FAKTURIERUNG.** Also, Infos einholen!

* * * * * * * * * * * * *

Zwei neue Software-Häuser haben in Britannien Ihre Pforten geöffnet. Beide „vertrauen sich" **Ariolasoft** an (gleiche Adresse!): der Adventure-Produzent **39 STEPS** (Name wohl beim alten Hitchcock-Thriller abgeguckt, was? – „Die 39 Stufen") und **REAKTOR,** die sowohl Adventures wie Action-Titel produzieren. Zwei Programme sind bereits auf dem Markt: **DEAKTIVATORS** und **THEY STOLE A MILLION** (ein Adventure). Beide Programme sollen für C-64 & Schneider erhältlich sein.

* * * * * * * * * * * * *

ELITE hat wieder einmal einen echten Hit anzubieten: **1942** ist ein überaus interessantes „Kriegsspiel", das besonders durch Schnelligkeit und toller Grafik besticht. Zu beziehen bei: **Peter West Records.**

* * * * * * * * * * * * *

ANCO hat nun auch mit der neuen C-64-Fassung von **THAI BOXING** die ersten Erfolge erzielt, nachdem man den Titel vielleicht etwas zu lang auf dem „16er" hat laufen lassen. Es handelt sich bei diesem fernöstlichen Kampfprogramm um eine Art „INTERNATIONAL KARATE". Doch: dieses Kampfprogramm hat seine „eigenen Gesetze", sein eigenes Flair und andere Bilder. Die Figuren sind zweifellsohne bei „IK" besser animiert; auch das Ambiente ist bei ANCO nicht ganz so gut gelungen. Dafür hat man bei THAI BOXING mehr Wert auf die Staffage gelegt (zwei Schäfer, Bauwerke, Skulpturen und Action aus der Vogelperspektive), was meiner Ansicht nach auf Kosten der Spiel-Figuren geht – sie sind zu klein geraten. Die verschiedenen Aktionen, die man als Spieler durchführen kann, sind leicht zu realisieren, so daß ein realistisches Kampfgeschehen zustande kommt. So, Ihr seid dran, Ihr ASM-Leser. Entscheidet selbst, was Euch gefällt. THAI BOXING soll für etwa 30 Mark über den Ladentisch gehen.

* * * * * * * * * * * * *

MELBOURNE HOUSE hat sich mit der Zeit der Spanischen Eroberungen in Mittelamerika des 16. Jahrhunderts beschäftigt. Besser gesagt: Man hat ein Action-Adventure für den Spectrum herausgebracht, das hübsch anzuschauen ist, eine Menge an Spaß „mitbringt", an „Sorcery" erinnert und seine 30 Mark wert zu sein scheint!

* * * * * * * * * * * * *

Konvertierungen: LEAPER (BUG-BYTE) gibt's jetzt für den Atari XL/XE (Bezugsquelle: U.a. bei JOYSOFT; Preis ca. 20 Mark). Das hochgelobte Spiel **THRUST (FIREBIRD)** ist jetzt auch für den Spectrum zu haben (Bezugsquelle: T.S. DATENSYSTEME, Nürnberg; Preis: ca. 10 Mark). **ACE (CASCADE)** ist für den C-16 zu haben. Hier kann man sich an IFI/STECHMANN wenden!

Den so erfolgreichen Hitparaden-Stürmer und Verkaufs-und Vergnügungs-Schlager **WINTERGAMES** von **EPYX** wird es nun auch für den **MSX** geben. Preis: ca. 35 Mark. Vertrieb: RUSHWARE. Auch die **Atari St-Freunde** kommen „durch Rushware" auf Ihre Kosten: Die **WORLD GAMES** sind für 69 Mark bereits im Handel.

OCEAN bringt momentan eine Reihe von neuen Spielen auf den Markt. Die bislang letzten „Werke": **IT'S A KNOCKOUT** (Spectrum & Schneider) ist ein Programm, das die guten alten „Gegenolympischen Spiele" uns wieder in Erinnerung bringt! Es handelt sich nämlich um „Spiel ohne Grenzen", eine beliebte Fernseh-Reihe, die bei uns schon seit einigen Jahren von der Flimmerkiste verbannt wurde. Die Kassette mit den „abartigen" Spielchen soll bei beiden Versionen etwa 32 Mark kosten. **ESCAPE FROM CONVICT ISLAND** wird bald für den Spectrum zu haben sein, gleichsam wie MIAMI VICE (auch für Schneider). Der Preis: ca. 30 Mark. **THEY SOLD A MILLION 3** wird es für Schneider/Spectrum/C-64 geben. Die deutsche „Sammelkassette" unterscheidet sich von der der englischen durch eine „Programmänderung": die deutsche Fassung enthält **„V"** und nicht RAMBO! **HIGHLANDER** ist die softwaremäßige Umsetzung eines Kino-Hits in England. „Ein spannendes Action-Spiel!", wurde uns kurz vor Redaktionsschluß noch gemeldet. Die Preise für Spectrum/Schneider & C-64 sollen etwa bei 30 Mark liegen. OCEAN-Produkte werden bei uns durch **RUSHWARE** vertrieben.

* * * * * * * * * * * * *

Viele aufmerksame Leser ließen durch ihre Anrufe bei uns in der ASM-Redaktion die Drähte heißlaufen. Der Grund: Das **ADVENTURE CONSTRUCTION SET** von **ARIOLASOFT** war für den C-64 nicht mehr zu erhalten. Eine gute Nachricht haben wir deshalb für unsere ASM-Leserschaft: Die Firma **GAMESOFT** (Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel: 06181 - 25 23 81) bezieht das Programm aus England. Man kann es dort „käuflich" erwerben. **ARIOLASOFT** meldet dagegen schon die Konvertierung des Programmes für den **Amiga.** Der Preis für das „ADVENTURE CONSTRUCTION SET" liegt bei 99.95 DM.

MASTERTRONIC meldet: **SPEED KING** für Schneider & C-16 **KANE** für den Spectrum (alle 9.95 Mark). **KING SIZE** jetzt auch für den MSX (50 Programme für 29.90 Mark). In der Reihe MAD GAMES hat sich auch etwas getan: **SPELLBOUND** jetzt für Atari XL/XE und **FIVE-A-SIDE-SOCCER** für den Schneider. (14.95 DM)

* * * * * * * * * * * * *

Kennen Sie **Yie Ar Kung-Fu, Jet Set Willy, Dragon's Lair, Manic Miner, Scrabble** oder **Flight Path 737?** Ich nehme an, ja! Aber: Kennen Sie den **TATUNG EINSTEIN?** Hierbei wäre ich mir nicht ganz so sicher. Jedenfalls werden für diesen Rechner, der weitestgehend in Deutschland unbekannt ist, u.a. oben genannte Titel angeboten. Ich glaube, eine gute Nachricht für alle Besitzer dieses Rechners! Wer sich für diese Software interessiert, wende sich bitte an: **Tatung Ltd, Stafford Park 10, Telford, Shropshire TF3 3AB. Tel: (0044952) 613111.** Man erhält auch Informationen über diesen leistungsfähigen Rechner!

* * * * * * * * * * * * *

Gleich zwei neue **JAMES BOND-Abenteuer** sind momentan in Vorbereitung! **DOMARK,** die Hersteller von TRIVIAL PURSUIT, haben sich dieser Aufgabe angenommen. **Mark Strachan,** einer der beiden Macher im Londoner Stadtteil Wimbledon, teilte mir folgendes mit: „Zunächst einmal werden wir im Januar kommenden Jahres ein Spiel fertig haben, das eine etwas ältere Bond-Story zum Gegenstand hat. Es ist **LIVE AND LET DIE.** Es ist sicher, daß wir jeweils eine Spectrum-, Schneider- und C-64-Fassung zur gleichen Zeit auf den Markt bringen werden. Das andere Bond-Projekt bezieht sich auf einen Vertrag mit den Produzenten des nagelneuen Bond-Films **THE LIVING DAYLIGHT** (so lautet auch der Titel des Spieles!). Wir werden parallel zur Kino-Premiere – Juni nächsten Jahres – unser Action-Spiel unter die Leute bringen. Der Plot des Spiels lehnt sich ganz an die Geschichte des neuen Bond-Films an!" (Anm. d. Red.: Beim „neuen" Bond handelt es sich um TIMOTHY DALTON, Mitglied der alt-ehrwürdigen „Royal Shakespeare Company", London.)

OLDIE IM NOVEMBER

Wer kennt ihn nicht? Miner Willy, Held aus zahlreichen „Plattformspielen" wie z.B. Manic Miner. Und zu solchen erfolgreichen Spielen gibt es natürlich Nachfolger: **JET SET WILLY** von **SOFTWARE PROJECTS** heißt diesmal unser Oldie. Nach zahlreichen Abenteuern als Miner-Willy, hat er mit seinen Schätzen die Freiheit wiedergefunden und ist nun ein Mitglied der High-Society geworden. Willy Neureich hat sich von seinem Geld gleich eine große Villa am Meer und eine Yacht gekauft.. Und um so ein Haus sauberzuhalten, hat er die Haushälterin Marie angestellt. Zur Einweihung gab es erstmal eine große Party. Aber diese sollte nicht ohne Folgen bleiben, denn als die Party vorbei ist, weigert sich Maria, die Villa aufzuräumen. Sie steht vor Willis Schlafgemach und läßt ihn erst eintreten, wenn aus sämtlichen Räumen (über 60) alle Flaschen und Gläser eingesammelt wurden. Ein harter Job!

Der Alptraum (aller Ballerspiel-Freaks) fängt im Badezimmer an. Nun darf gehüpft, gesprungen und eingesammelt werden. Da in fast jedem Bild eine Menge Hindernisse auf unseren Willy lauern, ist ein genaues Timing der Bewegungen unbedingt erforderlich.
Also vom Badzimmer aus über die Küche, durch den Eisraum (hier darf Klein-Tarzan sich austoben, denn Willy muß sich über eine Liane bewegen) gelangt man schließlich an der Yacht an. Sogar am Strand sind Flaschen vergraben.

Passend zum Spielgeschehen spielt im Hintergrund die Melodie „Wenn ich einmal reich wär'", die sich, Gott sei Dank, abschalten läßt, denn um das Spiel zu Ende zu spielen, werden mehrere Stunden vergehen (und dann dauernd das Gedudel...).

Für dieses Spiel gibt es soviele Spielerhilfen (Pokes, Pläne, Tips etc.), daß man damit mühelos die halbe ASM füllen könnte. Für den Spectrum gibt es sogar ein Programm, mit dem jeder kinderleicht neue Räume mit anderen Grafiken herstellen kann. Hier sieht man deutlich, wie erfolgreich dieses Spiel war. Schon seit längerem gibt es einen Nachfolger von Jet Set Willy: **Jet Set Willy 2** von der gleichen Firma hat noch mehr Räume und birgt ein paar mehr Überraschungen. So gibt es hinter der Yacht noch eine (einsame?) Insel, auf der es auch noch etwas einzusammeln gibt, aber wie kommt man dahin?

Freuen können sich auch die C-16-User, für die das Spiel jetzt auch erhältlich ist. Jet Set Willy ist von der Spielidee her sehr alt. Aber wem es Spaß macht, über Treppen, Leitern, Fließbänder und Plattformen zu hüpfen, für den ist dieses „Willy-Spiel" ein Muß.

Stefan Swiergiel

c16chris

Denk(-)mal!

Strategie-, Denk- & Simulationsspiele

★ Senkrechtstarter

Programm: Strike Force Harrier, **System:** C-64/128, Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft (Adresse siehe „Game-Over"-Seite.

Das ist ein Flugsimulator! Wow!! Ich habe mir für Sie die C-64-Version des neuen Programms **STRIKE FORCE HARRIER** von **MIRRORSOFT** angesehen – und bin begeistert! Dieses Programm impliziert wirklich alles, was man von einer guten Simulation mit Strategie- und Actionelementen erwarten kann. Die Mischung ist wirklich gelungen!

Es empfiehlt sich, zu Beginn das umfangreiche Handbuch (leider nur in Englisch) durchzulesen. Und los geht's! Es kann zwischen „practice", „combat" und „combat practice" und 3 „Erfahrungsstufen" (Pilot, Kommandant und Ass) gewählt werden. Fangen wir mal klein an, mit practice. Der erste Start: Mit der Taste „P" langsam die Schubkraft bis auf etwa 80% erhöhen, den Joystick ganz soft nach hinten ziehen – und hoch die Nase! Jetzt unbedingt das Fahrwerk mit „U" einziehen, etwas Schub mit „O" wegnehmen und den Harrier stabilisieren. Super!

Aber was so einrichtiger Harrier ist, der kann ja auch senkrecht starten! Machen wir, klar! Dazu muß der Schub auf 100% gestellt werden und mit der Taste „3" auf „senkrecht". Ab geht's! Dann mit „4" den Schub auf 45 Grad setzen und anschließend mit „5" wieder normale Schubkraft nach hinten, Schubkraft wegnehmen, sonst warnt mich mein Bordcomputer, ich sei zu schnell. Geglückt! Wir fliegen: geradeaus – in Loopings – überkopf – Sturzflug – alles drin mit dem tollen Maschinchen.

Jetzt aber nichts wie „combat". Da wird's schon komplizierter. Mein Radar sagt mir, ob ich einen Feind in der Nähe habe, der womöglich auf mich mit Raketen schießt. Dann geht's nämlich heißt her. Irgendwie habe ich das Gefühl, daß diese „missiles" mich ständig verfolgen. Nur durch ein gewagtes Manöver kann ich mich vor der Zerstörung retten. Anschließend gelingt es mir sogar, den Übeltäter, der mir dieses Präsent zugedacht hatte, ins Jenseits zu befördern.

Natürlich ist dies nur ein kleiner Teil von dem, was der Harrier zu leisten vermag. Ihre Aufgabe besteht ja auch nicht nur in der Luftschlacht, auch den Boden sollten Sie im Auge behalten: Auch dort befinden sich Ziele für Ihre Bomben.

Die Grafik ist spitze, der Sound steht in nichts nach. Obwohl es eine Taste zum Abstellen des Maschinengeräusches gibt, habe ich nie das Bedürfnis dazu verspürt. Dieses Spiel werde ich mir trotz der umfangreichen Tastenbelegung sicher noch öfter zu Gemüte führen. Fazit: empfehlenswert! *str*

Grafik	9
Handhabung	7
Technik/Strategie	10
Spielwert	10

★ Alea jacta est!

Programm: Miami Dice, **System:** C-64, Spectrum, demnächst Schneider, **Preis:** Ca. 15,– DM, **Hersteller:** Bug-Byte, England, **Vertrieb:** Rush Ware, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/60040.

Kennen Sie Craps? Nein? Macht überhaupt nichts - Craps ist mir auch erst seit heute ein Begriff! Craps ist der Name eines vor allem in den USA sehr beliebten Würfelspiels, bei dem man seine „Murmeln" gegen die Kanten eines Tisches schleudert, dessen Oberfläche in verschiedene Felder eingeteilt ist. Na, dämmert's so langsam? Sicher werden Sie schon mal via TV Bekanntschaft mit diesem eigenartigen und zudem überaus komplizierten Spiel gemacht haben. Doch bevor Sie sich nun auf die von **BUG-BYTE** herausgegebene Computer-Version mit dem hübschen Namen **MIAMI DICE** (nicht zu verwechseln mit der amerikanischen Krimiserie und dem danach benannten Computer-Programm!) stürzen, machen Sie sich klar, daß die Erklärung des Spiels und seiner Regeln bedauernswerterweise in Englisch gehalten wurde – und genau da liegt der Haken der Geschichte!

Mit einiger Geduld ist es mir gelungen, folgendes über das Spiel herauszubekommen: 1. Gespielt wird mit zwei Würfeln. 2. Es können ein bis vier Spieler teilnehmen. 3. Jeder Mitspieler kann sich aus einer Reihe von etwas zwielichtigen Gestalten „seinen Mann am Tisch" aussuchen, den er im weiteren Spielverlauf agieren läßt. 4. Es kann (und muß) gewettet werden; das heißt, man kann entweder auf den eigenen Wurf oder auf den der Mitspieler wetten. 5. Zu Beginn des Spiels stehen jedem Teilnehmer $1000 zur Verfügung, die beliebig eingesetzt werden können. 6. Das war's (so ziemlich) – den Rest müssen Sie nun selbst herausbekommen, vorausgesetzt, daß

★ „Landebahn frei", alles „Roger"!

Programm: Kennedy Approach **System:** Atari, Commodore C64 **Preis:** ca. 35.– DM **Hersteller:** Micro Prose, Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham B7 4LY **Vertrieb:** Fun-Tastic, München

Tower to United Airlines, Ascend to 1000 feet ... United Airlines to Tower, ROGER . So fängt ein neues Startegiespiel für den Atari an: **Kennedy Approach** von **Micro Prose** läßt Sie die Rolle eines Beamten der Flugraumüberwachung im Tower spielen. Trauen Sie sich ein solche Verantwortung zu? Bestimmt – denn Sie brauchen lediglich einen Atari und die Arbeit kann beginnen.

Nach dem Laden befindet sich das Spiel in einem Demo-Mode, den man sich auf jeden Fall erst mal in Ruhe ansehen sollte, um später Fehler zu vermeiden. Das Beste an KENNEDY APPROACH ist zweifelsohne die total gute Sprachausgabe. Hier werden die Soundmöglichkeiten des Ataris voll ausgenutzt. Selbst Kleinigkeiten werden hier beachtet. Spricht zum Beispiel der Kapitän des Flugzeugs, ist ein Rauschen im Hintergrund zu hören (das soll das Düsentriebwerk sein). Wirklich fantastisch gemacht. Aber nun zum eigentlichen Spiel: Sie müssen verschiedene Flugzeuge, die sich über der Landebahn befinden, so dirigieren, daß keiner mit dem anderen kollidiert. Dabei haben spezielle Flugzeuge Vorrang: So darf die Concorde nicht stundenlang kreisen. Auch schlechtes Wetter, schlechte Verständigungen und sogar Notfälle können auftreten, Dabei werden Sie ganz schön ins Schwitzen kommen, wetten daß? *Stefan Swiergiel*

Grafik	7
Sound (gute Sprachausgabe)	7
Handhabung	8
Technik/Strategie	10
Spielwert	9

Sie sich für den Kauf des Programms entscheiden!
Wenn ich auch gestehen muß, daß ich den Sinn und die Aufgabe des Spiels noch längst nicht voll erfaßt habe, so habe ich doch den Eindruck, daß es sich durchaus lohnen kann, sich mit Miami Dice etwas eingehender zu befassen. Die Grafik und der Sound des Programms jedenfalls lassen kaum etwas zu wünschen übrig, die Spielidee ist originell und der Ablauf derartig komplex, daß Ihnen bestimmt nicht so schnell langweilig wird. Versuchen Sie es doch einfach mal!

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Handhabung	**5**
Technik/Strategie	**6**
Spielwert	**6**

★ Kampf der Programmierer

Programm: Mastercontrol **System:** C64 **Preis:** ca. 39 DM **Hersteller/Vertrieb:** Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2

Spiele gibt es ja mittlerweile eine ganze Menge, Spielideen jedoch leider nur relativ wenige. Mit dem neuen Spiel **MASTERCONTROL** bringt die deutsche Firma **HEART-WARE** jedoch etwas völlig Neuartiges auf den Markt, eine Mischung aus Action, Strategie und Anwendersoftware.
Bei diesem Spiel, welches für zwei Spieler geschrieben wurde, treffen zwei selbst erstellbare Kampfprogramme in einem ringförmigen Speicher aufeinander. Keines weiß, wo das andere steht, keines kennt die feindliche Strategie. Aber jedes versucht, das andere zu finden und zu zerstören. Das schnellere oder klügere Programm hat hier natürlich Vorteile. Bedenken muß man jedoch, daß klügere Programme meist länger werden und somit vom Feind schneller aufgespürt werden können.
Das Kampfprogramm wird weder in Basic noch in Assembler geschrieben, hier wurde die spezielle Kampfsprache „KIS“ entwickelt. Diese Sprache ist sehr Assembler ähnlich aufgebaut, besitzt jedoch wesentlich weniger Befehle. Das entwickelte Programm kann im Einzelschritt oder im normal-Modus abgearbeitet werden. Programmierfehler werden automatisch festgestellt und angezeigt. Auf diesem Wege lernt man sogar etwas über die Grundlagen der Assembler-Programmierung, was sicherlich kein schlechter Nebeneffekt ist. Über komfortable Menütechnik werden die entsprechenden Kampfprogramme eingeladen und in die Arena geschickt. Vom eigentlichen Kampf bekommen die Programmierer leider nur sehr wenig mit, lediglich Zahlenkolonnen geben an, welche Speicherstellen bearbeitet bzw. zerstört werden. Eine kleine Grafik und ein wenig Sound hätten dem Spiel an dieser Stelle sicherlich noch einen letzten Pfiff gegeben. Doch vielleicht kommt das noch, wir hatten im Test ja nur eine erste Vorabversion. Ein Kampf ist beendet wenn der Interpreter in einem der Kampfprogramme einen undefinierten Befehl findet. In diesem Fall wird der Gegner zum Sieger erkärt. Gelingt keinem der Gegner, das Programm des anderen zu zerstören, so geht das Spiel unentschieden aus.
Eine Reihe von Demo-Kampfprogrammen werden auf der gelieferten Diskette mitgeschickt, so daß der Kampf gleich losgehen kann. Das Programm wird mit einer umfangreichen Dokumentation geliefert, in der jeder Befehl anhand von Beispielen genau erläutert wird. Außerdem werden Strategien erläutert, um möglichst kurze und dennoch starke Kampfprogramme zu entwickeln. Alles in allem ein sehr lustiges und abwechslungsreiches Spiel, bei dem man sogar noch etwas lernen kann. *fb*

Sound	**--**
Grafik	**--**
Spielidee	**10**
Spielmotivation	**9**

★ Up, up and away!

Programm: Space Shuttle, **System:** Schneider, **Preis:** 39 Mark (Cass.); 59 Mark (Disc), **Hersteller:** Activision, **Vertrieb:** Activision, Hamburg.

Simulationsspiele üben immer einen besonderen Reiz aus. Nicht anders ist es mit dem Programm **SPACE SHUTTLE** von **ACTIVISION!** Wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei um eine Simulation des Space Shuttle. Die Grafik ist sehr gut und vermittelt einen sehr realistischen Eindruck. Der Spieler (oder heißt das „Simulant"?) hat den Auftrag, Start, Landung und Flug eines Raumtransporters durchzuführen. Dazu gehört auch das Aussetzen und Bergen von Satelliten. Allerdings sollte man zu Anfang seiner Raumfahrerkarriere die Hauptsteuerung vom Computer übernehmen lassen, da die notwendigen Steuermanöver recht schwierig auszuführen sind. Sehr viel Wert wurde auf möglichst großen Realismus gelegt. Natürlich können nicht alle Fluginstrumente eines Shuttles wiedergegeben werden, aber es ist auch so noch eine große Anzahl von Instrumenten zu kontrollieren. Start-, Flug- und Landekurven werden grafisch dargestellt, genauso, wie man es von den Fernsehübertragungen aus Houston gewohnt ist. Ein kleiner Punkt zeigt während jeder Flugphase die aktuelle Position an. Besonders eindrucksvoll ist das Aussenden eines Satelliten. Was für eine Grafik! Fazit: Freunde von Simulationsspielen können auf SPACE SHUTTLE nicht verzichten! Und noch ein Zusatz: das „Piloten-Handbuch", welches mitgeliefert wird, ist übersichtlich, gut verständlich und in Deutsch!

Lars Gaag

Grafik	**10**
Technik/Strategie	**9**
Handhabung	**7**
Spielwert	**9**

● Doppelt oder nichts

Programm: Happy Jack, **System:** Spectrum, **Preis:** DM 9,90, **Hersteller/Vertrieb:** Multisoft, Köln (Adresse siehe „Game Over").
MULTISOFT meldet eine weitere und bis dato jüngste Neuerscheinung: **HAPPY JACK** ist ein Programm, das das Spielen an einem Münzautomaten simuliert. Außer den üblichen Möglichkeiten bietet *Happy Jack* noch einige Extras: Serien, Risiko und Ausspielungen – all dies wurde in das Programm integriert.
Die nachfolgend aufgeführten Aktionstasten erlauben dem Spieler, in das Geschehen einzugreifen: C – Start der linken Scheibe, Start nach Seriengewinn, Startautomatik; V – Stop der Mittelscheibe, Ausspielungsstop, Teilgewinnübernahme; B – Stop der rechten Scheibe, volle Gewinnübernahme; M – Risiko/Risikoautomatik; Z – Risiko-Wahl (50:50= doppelt:nichts, 33:67=doppelt: halb).
Beim Drücken der BREAK-Taste springt das Programm in ein Menü mit folgenden Möglichkeiten: Die Rückgabe des noch verbliebenen Geldes, eine Bilanz des bisherigen Geschehens oder das Absaven des Spielstands.
Insgesamt gesehen ist mit *Happy Jack* ein Programm gelungen, das recht gut das Spielen an einem Geldautomaten simuliert. Schade nur, daß man in den Speccy nicht „echtes" Geld einwerfen kann! *kk*

Grafik	**5**
Handhabung	**8**
Technik/Strategie	**6**
Spielwert	**4**

★ Weltherrscher gesucht

Programm: Empire, **System:** IBM und Kompatible (MSDOS), **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller & Vertrieb:** Microdeal, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England. Tel: (0044726) 6 80 20.

Welch ein Spiel! Hier wird den Strategen absolut alles von ihrem Können abverlangt! Das Gesellschaftsspiel ist schon in aller Munde und jetzt vielleicht sogar das Computerspiel. Unter dem Namen „Risiko" erzielte der „gesellschaftliche Renner" einen riesigen Erfolg bei allen Spielfanatikern. Ich werde nie vergessen, was uns das Brettspiel schon an Zeit und Nerven gekostet hat. Es hat uns teilweise so in seinen Klauen gehabt, daß wir während der Schulzeit in der Woche bis morgens um 6 Uhr gespielt haben und anschließend völlig aufgerieben in die Schule gegangen sind. Übermüdungs-Erscheinungen traten meistens erst nach vier aufeinander folgenden Tagen auf. Dann aber richtig! Leider hat man neben der Arbeit kaum noch Zeit für solche Mamut-Spiele. Erst ein kleiner Zufall rief wieder alte Begeisterung hervor. Bei einem Spieletest für den IBM-PC fiel mir das Spiel **EMPiRE** von **MICRODEAL** in die Hände.

Glück kann man da nur sagen, denn auf dem Bildschirm baute sich das Brettspiel „Risiko" auf. Erinnerungen machten sich breit, und schon ging die Post ab. Zunächst wollte ich erst einmal sehen, wie stark denn unser Gegner einzuschätzen ist. Also entschied ich mich bei der Level-Wahl zwischen eins und acht erst einmal für Level zwei. Sound gehört natürlich auch dazu, und los ging's:

Ganz behutsam und mit der nötigen Cleverness kämpfe ich mich voran. Das Spiel sorgt für aufsehen: Ruck zuck scharen sich immer mehr Leute um den Bildschirm. Ganz klar: Je mehr Länder man hat, desto mehr Generäle braucht man!

Strategisch wichtige Punkte werden mit Bravour gemeistert. Jetzt heißt es, nicht die Geduld verlieren. Der Gegner (das Empire) wird immer weiter zurückgedrängt, und schon sind die feindlichen Armeen eingekesselt. Die Mauern stärken! Das Empire versucht die Flucht nach vorn – gescheitert! Die Dramatik ist kaum noch zu überbieten. Nur keinen Fehler mehr machen! Die entscheidene Schlacht bahnt sich an!

Wir verwunden sie an ihrem letzten Punkt vor der Basis. Was dem Gegner noch bleibt, ist Australien. Alles bereitet sich auf die letzte und entscheidene Schlacht vor. Unseren Armeen gönnen wir noch ein paar Portionen Reis und einen Schluck Rotwein (aus Bangla Desh und Frankreich „importiert"!).

Das Empire meint, diese Situation nutzen zu müssen: „Jetzt oder nie", sagen sie sich. „Nie", sagen wir! Mit Pauken und Trompeten geht das Empire unter! Die Welt gehört uns.

Neben dem großen Gegner gibt es auch noch neutrale Ländereien, die es ebenfalls gilt, „unter seinen Schutz" zu stellen, selbst wenn der Bevölkerung das gar nicht so lieb ist. Doch um das Empire nicht zu stark werden zu lassen, muß man da einfach rein. Wem es total gegen den Strich geht, kann ja erst den Gegner dort Einzug gewähren, um ihn hinterher wieder vernichtend zu schlagen.

Natürlich wollten wir diesen grandiosen Sieg nicht auf sich beruhen lassen, doch leider blieb uns nichts anderes übrig: Als wir uns nun an Level acht wagten, geschah das schier Unfassbare: Das Empire überrollte unsere Guerillias (mehr waren es zu dem Zeitpunkt nun wirklich noch nicht) kurzerhand und errang die Weltherrschaft.

Zu den Spielregeln und deren Verlauf:

Am Anfang erscheint das Weltbild, worauf Sie als Spieler sich 13 Territorien herauspicken dürfen, nachdem die Neutralen schon gesetzt haben (das Empire setzt parallel zum Spieler). Gerade hier tritt schon bei höheren Levels eine spielentscheidene Phase in Kraft. Wer hier seine Armeen sinnlos verstreut, hat absolut keine Chance. Sind alle Armeen gesetzt, kann man sich mit der Lage vertraut machen und Ziele anpeilen. Man kann immer nur Nachbarländer attackieren.

Doch zunächst kann man seine Armeen aufstocken und sie dort reinsetzen, von wo aus man angreifen will, oder wo man einen Angriff erwartet und sich verteidigen muß. Die einzelnen Kontinente erreicht man mit der Taste „A" für Norden, Taste „Z" für Süden, Taste „;" für Westen und Taste „:" für Osten. Hat man ein Land „befreit", kann man seine Armeen nachziehen und von dort aus weiter gehen oder die Armeen in dem Ausgangsland lassen und von dort aus weitere Länder erobern. Das taktische Verhalten ist dabei immer zu beachten. Das beweist auch die Möglichkeit des Rückzuges, ohne in einem aussichtslosen Kampf unterzugehen.

Strategisch wirklich ein absolutes Spitzenspiel! Alles weitere ist nur noch ein kleines Bonbon, was drauf gesetzt ist. Ein Spiel für den IBM und alle Kompatiblen, das wirklich „sahnemäßig" ist. *Thomas Brandt*

ASM HIT

Grafik	**8**
Handhabung	**10**
Strategie	**10**
Spielwert	**10**

★ T.P. ist einfach bezaubernd!

Programm: Trivial Pursuit, **Systeme:** C-64/Spectrum/ Schneider/BBC, **Preis:** (Kass.) ca. 50 Mark, **Hersteller:** Domark, 204 Worple Road, London SW20 8PN. Tel: (00441) 947 5622.

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir schon einen kleinen bis mittleren Eindruck vom wirklich hervorragenden **TRIVIAL PURSUIT** der Firma **DOMARK** aus London vermittelt. Meiner Meinung nach ist dieses konvertierte Brettspiel das beste Computer-Programm, das ich bisher gesehen habe. Sie wollen sicher wissen, warum? Nun, ich versuche meiner Begeisterung im folgenden Ausdruck zu geben!

Im Dezember 1979 – also in „grauer Computer-Vorzeit" – setzten sich die kanadischen Erfinder dieses Gesellschaftsspiels in einer kleinen Küche zusammen und kreierten einen Erfolg, der sich im Verkauf von ca. 45 Millionen Exemplaren – weltweit abgesetzt! – äußerte. Die „Jungs", Scott Abbott und die Brüder Chris und John Haney hatten einen Traum verwirklicht.

Die erste Version („Genus-Edition"), die auch bei uns momentan noch reißenden Absatz findet, hatte sich auf Fragen „eingeschossen", die die Bereiche Sport & Vergnügen, Kunst & Literatur, Geschichte, Wissenschaft, Geographie und Unterhaltung abdeckten. Jeder Spieler (2-32 sind möglich) ermittelt die Anzahl seiner Schritte mit dem Würfel. Gelangt er auf eines der Felder, die, farbig abgesetzt, den Wissensbereich anzeigen, so wird ihm eine Frage gestellt. Kann er diese beantworten, so darf er weiter würfeln usw. Erwischt er eines der „grauen Felder", so muß/darf er noch einmal ran!

Die „Eckpunkte" sind mit großen farbigen Feldern markiert. Diese gilt es zu erreichen. Wenn man dann diese Frage beantworten kann, gewinnt man einen Stein. Dann geht's auf zum nächsten Hauptpunkt, bis man alle sechs Steine (analog zu den sechs Wissensgebieten) „im Sack" hat. Jetzt wird der Weg zum „absoluten Zentrum" gesucht. Wer dieses Feld der „Master-Frage" erklommen hat, besitzt die Chance, das Spiel für sich zu entscheiden. Das Wissensgebiet wird allerdings von den Mitspielern ausgesucht (die Schwächen in einem oder mehreren Gebieten des „Probanden" sollten dann den Ausschlag geben!).

DOMARK hat sich nun darangemacht, dieses einfache wie dennoch komplizierte Gesellschaftsspiel (nicht unbedingt ein Widerspruch!) auf den Bildschirm zu übertragen. Einer der DOMARK-Bosse, Mark Strachan, meinte: „Allein im Vorfeld hatten wir bereits ca. 60.000 Vorbestellungen unseres Spieles. Wir hoffen, unseren Kunden ein interessantes, unterhaltsames und gutes Spiel anbieten zu können!"

Wie recht er hatte. Nachdem ich mir alle Versionen von TRIVIAL PURSUIT reingezogen hatte, stand für mich zunächst fest: „Nie wieder ein anderes Spiel!" Zugegeben, dieses „Vor-Urteil" war etwas gewagt; es entsprang meiner Euphorie. Aber man muß sagen, daß die Umsetzung vom Brettspiel auf die Computer-Version wahrlich ausgezeichnet gelungen ist.

Viele Leute meinten „vorher", ein Computer-Programm könnte niemals die Qualität oder die Atmosphäre eines „Live-Spieles" erreichen. Das meinte ich auch zuerst. Doch DOMARK, besser: TRIVIAL PURSUIT-SOFTWARE, überzeugte mich sehr rasch vom Gegenteil:

Nicht nur, daß das Spiel vollends den Spielverlauf des Originals genauestens übernommen hat, nein, es bietet sogar noch mehr:

„Lustiger T.P."

Ein kleines, gut animiertes Männchen ist Ihr Begleiter durch das ganze Geschehen. Er wirft für Sie (Sie betätigen nur den Feuerknopf) die Darts, die Ihre erreichte Zahl ermitteln. Auf weiteren Knopfdruck werden Ihnen die möglichen, nächsten ereichbaren Felder durch Aufblinken angezeigt. Sie steuern mit dem Joystick auf das Feld und drücken ein weiteres Mal. Jetzt tritt „Professor T.P." in „Action": er zieht sich in seine Bibliothek zurück und stellt die Fragen. Je nachdem, welches Wissensgebiet Sie gewählt haben, verändert sich auch des Professor's Kopfbedeckung (Bei Kunst z.B. trägt er eine „Baskenmütze", bei Geschichte eine Krone...).

Das „Geheimnis" der Bibliothek

„Professor T.P." hat je nach „Version" andere oder unterschiedliche Dinger „auf der Pfanne": Bei allen Versionen handelt es sich um einen hervorragend dargestellten Raum, der aus Nischen, einer gut sortierten Bibliothek und einer „Sound-Maschine" (Stereo-Anlage) besteht. Bei der C-64-, der Schneider- und der BBC-Version werden die Gegenstände, die in den Nischen (Regalen) stehen, variiert.

So befinden sich u.a. dort eine Schreibmaschine, ein Dinosaurier oder ein Goldfisch-Glas (bei Schneider; sehr hübsch; es steigen sogar Blasen auf!), ein Globus und vieles andere mehr. Die Spectrum-Fassung „mußte" die Regale leer belassen. Der Frage-Text wird auf dem Bildschirm über „T.P." eingeblendet. Nur die Commodore-Fassung hat eine Sprechblase für den kleinen „Moderator" eingeplant. Je nachdem, wie Sie den „Timer" zuvor im Haupt-Menü eingestellt haben, wartet unser Quiz-Master auf Ihre Antwort. Diese brauchen Sie nicht einzutippen, sondern im großen oder kleinen Kreis der Mitspieler „laut" von sich zu geben. Bei Druck des Feuerknopfes gibt er die Antwort bekannt. Jetzt müssen Sie nur noch angeben, ob Sie richtig oder falsch geantwortet haben. Hatten Sie recht, dürfen Sie weiter „darten", ging's daneben, so ist der Mitspieler an der Reihe.

„T.P." gibt dann in den Versionen von Spectrum, Schneider & BBC zum Teil recht unterschiedliche Kommentare zu Ihren Leistungen ab: „Well done, Manfred." „Bad Luck, Manfred." „It seems you've got a hard one." „Next time it'll get better." usw. Beim C-64 sind diese Äußerungen etwas spartanischer gehalten. Nur das „Well done" bzw. das „Bad Luck" tauchen hier auf (manchmal, wenn Sie „wirklich zu gut waren", fragt er nach, ob Sie ihn nicht vielleicht doch besch...haben).

Der Professor hat auch einen komfortablen Dia-Projektor, wenn er Ihnen „grafische Fragen" stellen muß. Zu diesem Zweck zieht er die Leinwand herunter, verdunkelt das Zimmer und setzt den Projektor in Gang.

Die musikalische Komponente

Sehr oft kommt es vor, daß der Spieler eine musikalische Frage beantworten muß, die eng mit dem gewählten Wissensgebiet verknüpft ist. „T.P." stellt seine „Anlage" an, und eine Melodie ertönt. Tanzend stellt er dann die Frage betreffs des „Sounds". Beim C-64 ist (natürlich) die Qualität des „erkennen Sie die Melodie" wesentlich besser als zum Beispiel beim Spectrum. Dennoch stellen gerade die musikalischen Fragen eine besondere Komponente beim Computer-„Trivial" dar. Hier wird meiner Meinung nach das Brett-Spiel um Längen geschlagen. Die Atmosphäre, die hier vermittelt wird, ist zwar „eine andere" als bei der „Brettversion", doch sie ist vielleicht „livehaftiger", noch lebendiger.

Die „Statistik"

Ein weiteres Feature – neudeutsch für „Merkmal" – ist die Möglichkeit, eine Statistik abzurufen, die die genaue Rela-

Alle Fotos entstammen der SPECTRUM-Version!

tion von Fragen und deren richtiger Beantwortung wiedergibt; und das für jeden Spieler. Zugegeben, diese „Zusatzeinrichtung" ist nicht unbedingt nötig; sie verschafft allerdings eine sehr genauen Überblick über den „Bock-Mist", den man verzapft hat.

Das Nachladen

TRIVIAL PURSUIT hat eine Unmenge von Fragen anzubieten, die sich zumindest in einem Spieldurchgang nicht wiederholen! Beim zweiten Versuch, in der Gruppe oder allein zu spielen, entdeckte ich aber bereits einige Fragen, die ich zuvor schon gestellt bekam. Die „Überschneidungen" sind jedoch recht selten. Bei allen Versionen ist dies der Fall. Einige Versionen unterscheiden sich vermutlich doch durch die Unterschiedlichkeit der Fragen: Bei der Spectrum-Version tauchten manche Fragen auf, die der C-64 „offensichtlich nicht kannte" – und umgekehrt. Wer allerdings dann immer noch nicht genug Fragen hatte, der kann neue nachladen. Dazu gibt es eine „UNILOAD-Kassette" (wird mitgeliefert!!!), die man ins Master-Programm einladen kann.

Fazit: DOMARK hat mit TRIVIAL PURSUIT ein Programm entwikkelt, das den Software-Markt „revolutionieren" könnte. Software kann zu einem Vehikel der „neuen Künste" werden, bzw. Kunst neu bearbeiten und „einkleiden". „Starke Worte", werden sich jetzt vielleicht viele sagen. Ich meine, daß Computer-Programme mittlerweile eine neue „Funktion" übernehmen können. Es gibt längst nicht mehr nur „Baller- oder Gerüstspiele"; die Ideenvielfalt hat sich auch in der „Software-Kunst" breitgemacht. Bald wird es vermutlich möglich sein, Lyrik, Poesie und Prosa „rüberzubringen"; oder eben Gesellschaftsspiele auf den Bildschirm zu projezieren. TRIVIAL PURSUIT ist in dieser Hinsicht richtungsweisend. Wir wollen hoffen, daß bald noch mehr von solch' guter Qualität „auf uns zukommt"!

Es sei vielleicht noch zuletzt erwähnt, daß die deutsche Fassung (ebenfalls für alle oben genannten Rechner) noch vor Weihnachten auf unserem Markt sein soll! Desweiteren haben wir für unsere Leser einen kleinen Wettbewerb ausgeschrieben, wobei wir zwei Original-Board-T.P's und 100 T.P.-Poster verlosen werden. Mehr darüber auf Seite 56.

Grafik	10
Sound	10
Handhabung	10
Spielidee	10
Umsetzung	10
Atmosphäre & Spielwert	10

ASM HIT

MANFRED KLEIMANN

Vor den Toren Trojas

Programm: Trojan Quest, **System:** Spectrum 48K, **Preis:** DM 9,90, **Hersteller/Vertrieb:** Multisoft, Köln (Adresse siehe „Game Over").

TROJAN QUEST ist ein Textadventure, welches in der Reihe der sogenannten „Billig-Software" von **MULTISOFT** angeboten wird.

Die Geschichte des Spiels ist schnell erzählt: Nach jahrelangen Recherchen in staubigen Büchern und alten Pergamenten haben Sie nun endlich einige Indizien dafür gefunden, daß das sagenumwobene Trojanische Pferd tatsächlich existiert hat. Diese Erkenntnis stachelt Ihren wissenschaftlichen Ehrgeiz so sehr an, daß Sie sich in das Altertum zurückversetzen lassen, um den endgültigen Beweis für Ihre These zu erbringen. Diese Zeitreise ist nun, im Jahre 2016, kein Problem mehr, da der technische Fortschritt auch vor der Vierten Dimension nicht Halt gemacht hat. So lassen Sie sich also am Freitag, dem 13. September 2016, um mehr als fünf Jahrtausende in die Vergangenheit zurückteleportieren, bis Sie die Endstation Ihrer Zeitreise, das Jahr 3100 v. Chr., erreicht haben.

Um nun wieder ins Jahr 2016 zurückzugelangen, müssen Sie unbedingt das Trojanische Pferd finden; gelingt Ihnen dies nicht, so werden Sie auf ewig in der Vergangenheit gefangen bleiben!

Nachdem nun die Aufgabenstellung klar ist, hier noch einige Anmerkungen zum Spielgeschehen: Die Eingabe bei *Trojan Quest* erfolgt durch Mehrwortkommandos; das Eintippen von Artikeln ist nicht nötig. Jede neue Zeile muß mit einem Verb begonnen werden, danach folgen ein oder mehrere Objekte und – wenn nötig – Beifügungen, wie „an", „auf", „aus", „gegen" usw.

Zur Fehlerverbesserung dient die Delete-Funktion des Spectrum; hinzu kommen die üblichen Befehle und Optionen. Am Ende eines jeden Spiels wird angezeigt, wieviel Prozent des Adventures bis dahin gelöst wurden. Alles in allem: Ein gelungenes Adventure mit interessanter Spielidee, bei dem man die fehlende Grafik nicht vermissen wird. *kk*

Grafik	–
Story	9
Vokabular	6
Atmosphäre	8

Die Flucht vor

Programm: Die Erbschaft, **System:** C-64, Schneider, **Preis:** (Cass.) 50 Mark; (Disc) 60 Mark, **Hersteller:** Infogrammes, Frankreich, **Vertrieb:** Ariolasoft, Gütersloh, **Bezugsquelle:** div. Händler, Kaufhäuser.

Wunderschön! Parallel zu der Einführung des Adventures „The Inheritance" hat **ARIOLASOFT** die deutsche Fassung **DIE ERBSCHAFT** freigegeben!

„Die Erbschaft" ist ein Adventure, das ausschließlich mit „Köppchen" und Joystick gespielt wird. Sie schlüpfen in die Rolle des abgerissenen, versumpften Peter Stone, der sich nicht mehr aus seiner 1-Zimmer-Wohnung traut, weil ihm die Gläubiger auf den Fersen sind. Doch: Was tun, wenn man unvermittelt ein Telegramm erhält, indem eine Erbschaft kundgetan wird? Peter Stone muß raus in die feindselige Welt! Im Telegramm teilt man ihm das Testament seiner Tante mit, die ihn als Universal-Erben einsetzt, wenn er, ja, wenn er eine Bedingung erfüllt.

Die Tante verfügte, daß Peter in Las Vegas in einer Nacht 1 Million Dollar „verdienen" muß (durch Glückspiel). Hat er dies geschafft, winkt ihm zusätzlich eine fette Erbschaft. Der Weg bis nach Las Vegas ist weit: Das Spiel besteht aus drei Teilen. Im ersten Abschnitt kämpft sich Stone an seinen Gläubigern vorbei zum Flughafen. Der zweite Teil läßt ihn die Maschine nach Vegas steigen, und im dritten Kapitel wird die Sache erst so richtig spannend.

Im einzelnen:

TEIL 1: Das Anfangsbild zeigt eine ziemlich heruntergekommene Bude, die nur aus wenigem Mobilar besteht: Ein Bett, eine Kommode und ein Waschbecken. Der Spieler steuert per Joystick ein kleines violettes Viereck. Geht man mit dem Viereck auf bestimmte Gegenstände (oder Richtungen), wird ein Befehl ausgeführt. Peter nimmt also zuerst die Tasche (per „Viereck") von der Kommode. Dann öffnet er die Schubladen und die Türen. Es erscheinen die verrücktesten Dinge: Revolver, Foto-Apparat, Katze, Trompete, Notizbuch, Kugelschreiber, Beil, Dolch, Kandelaber, Bügeleisen, Kamm usw. Die Anzahl der Dinge, die Peter in die Tasche steckt, ist begrenzt. Die Gegenstände sind für Peter's Flucht vor den Gläubigern äußerst wichtig. Diese lauern ihm nämlich im Treppenhaus auf und verlangen ihre verliehenen Dinge zurück. In jenes Treppenhaus gelangt Peter, indem er mit dem Viereck auf das Schloß seiner „Wohnungstür" fährt und den Feuerknopf drückt.

Stone befindet sich im 17. Stock. So beschließt er also, den Fahrstuhl zu benutzen. Den Fahrstuhl oder die Treppen erreicht man, wenn man links oder rechts mit besagtem Viereck aus dem Bild fährt. Diese „Aktion" entspricht den Drehungen nach rechts oder links. Der Fahrstuhl hat zwei Druckknöpfe – „Up" und „Down". Peter wählt „down", aber der Fahrstuhl befördert ihn meist nur ein Stockwerk nach unten.

Anmerkung gleich an dieser Stelle: Das Adventure ist ins Deutsche übersetzt worden. Diese Übersetzung (leider bisweilen in fehlerhaftem Deutsch!) bezieht sich nur auf die Botschaften, die in der Un-

...re Corner

...den Gläubigern!

terzeile wiedergegeben werden. Alles, was sich „im Bild" befindet (doors, up, down, floor, gates, sandwiches, newspapers usw.) ist leider in englischer Sprache geblieben.
Doch: Zurück zum Geschehen! In jedem Stockwerk befindet sich jeweils ein Gläubiger, der gern sein „Ding" zurückhaben möchte. Er meldet sich auch mit den Worten: „Geben Sie mir das zurück, Herr Stone, was ich Ihnen geliehen habe!" Fahren Sie also schnell (denn: Sie müssen ja zeitig Ihr Flugzeug erreichen) mit dem Cursor (Viereck) in Ihrer Tasche auf einen Gegenstand und drücken den Feuerknopf. „Fällt" das entsprechende Ding aus der Tasche, antwortet der Typ: „Vielen Dank, Herr Stone. Ich wünsche Ihnen viel Glück!" Wenn Sie allerdings die „Wünsche" der Typen nicht befriedigen können (das heißt, wenn Sie den Gegenstand nicht bei sich tragen), dann müssen Sie schleunigst in Ihr Zimmer zurück. Diese Aktion kostet natürlich viel Zeit!
Nehmen wir einmal an, Sie haben es geschafft, aus dem Haus zu entfliehen, dann gelangen Sie zum zweiten Abschnitt – dem Flughafen! Bei unserem Test haben wir allerdings herausgefunden, daß man den zweiten Teil „direkt" wählen kann. Es folgt dann die Aufforderung, das Code-Wort einzugeben, das sich am Ende des ersten Teiles Ihnen mitteilt. Sie geben einfach: „BBBBBBBB" ein, und schon befinden Sie sich vor dem Flughafengebäude. Jetzt heißt es, sich den Zutritt zu den (Gates) Ausgängen zu verschaffen, ohne vom Zollbeamten kontrolliert zu werden. Wenn Sie dieses Abenteuer überstanden haben, bekommen Sie Ihr Code-Wort für den dritten Teil, wo der Ernst der Geschichte erst so richtig bewußt wird. Jetzt wird gespielt!
Sie befinden sich nun in den verschiedenen Spiel-Salons von Las Vegas. Das „Gambling" umfaßt Roulette, Jackpot und Slot-Machines. Peter Stone versucht hier sein Meisterstück zu vollführen, indem er in dieser Nacht 1 Million Dollar zu gewinnen bereit ist. Vorsicht! Es gibt sehr viele Neider, die nach Ihrem Gelde trachten!
Die Graphik des Adventures ist vielleicht ein wenig „eckig". Sie hat allerdings einen gewissen Reiz, da die einzelnen Figuren und die „umgebende Aura" sehr schön gezeichnet sind. Die C-64-Grafik ist vielleicht noch etwas besser als die der Schneider-Version. Sound ist nicht zu vernehmen; man braucht ihn auch nicht unbedingt. Die Art, wie das Adventure aufgebaut ist, ist überzeugend. Hier muß man nichts eintippen, man kann sich auf die Steuerung und seine Taktik verlassen. Viele „klassische Adventurer" werden vielleicht etwas enttäuscht sein. Dafür wird es allerdings viele Action- oder Strategie-Fans in seinen Bann ziehen. Das Programm DIE ERBSCHAFT ist schon ein besonderes Spiel, das man getrost weiter empfehlen kann, ja, sogar muß! MANDRAGORE ist hiermit in Vergessenheit geraten! *Manfred Kleimann*

Grafik	**9**
Story	**9**
Vokabular (Steuerung)	
Atmosphäre	**10**

„Text only" 3 für C-16

Programm: Cartridge Triple Pack (Atomic Mission, Pirat Adventure, Strange Odyssey), **System:** C-16, +4, **Preis:** 33 DM (3 Module), einzeln 14,90 DM, **Erhältlich u.a. bei:** ifi Dipl.-Ing. Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg.

Mit diesem Dreier-Pack kann der Adventure-Freund unter den C-16-Usern voll auf seine Kosten kommen. 3 Textadventures, **ATOMIC MISSION, PIRATE ADVENTURE UND STRANGE ODYSSEY,** werden auf drei Modulen dargeboten. Alle drei Adventures setzen Englischkenntnisse voraus. In *Atomic Mission* müssen Sie einen Saboteur in einem automatischen Atomkraftwerk jagen, in *Pirate Adventure* finden Sie in einem Buch die Nachricht über einen Piratenschatz, und in *Strange Odyssey* befinden Sie sich auf einem Raumschiff auf Erkundungsfahrt.

Beim Testen konnte ich positiv vermerken, daß in *Pirate Adventure* jederzeit mit „help" eine Hilfe abgerufen werden kann. Jedenfalls fand ich das alles entscheidende Buch und ein Anzeigenblatt im Bücherschrank nachdem ich die Treppe hinaufgegangen bin.

In dem Adventure *Strange Oyssey* befinden Sie sich zunächst auf der Brücke des Raumschiffes vor eine Konsole, auf der sich ein roter Knopf (Bedeutung unbekannt) und ein blauer Knopf (Blast off) befinden. Sie sehen eine geschlossene Tür. Wenn Sie nun den roten Knopf drücken, werden Sie feststellen, daß sich die zuvor geschlossene Tür öffnet und der Parser nur maximal zwei Worte annimmt. In diesem Fall darf das Kommando weder „press red button" noch „press button" heißen, sondern „press red". So ähnlich geht es dann auch weiter.

Von Atmosphäre merkt man bei den 3 Adventures leider nicht sehr viel, da die Informationen sehr kurz sind, wie man es normalerweise von Adventures mit Grafik gewohnt ist. Auch das Vokabular könnte besser sein. Trotzdem wird sich der Adventure-Freund eine Weile mit den Programmen beschäftigen können. *c.e.f*

Grafik	**(entfällt)**
Vokabular	**4**
Story	**7**
Atmosphäre	**4**

Sehr „verstrickend“!

Programm: Tangle Wood, **System:** Dragon 32/64/200, **Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Microdeal, Cornwall, England, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieich.

Wer sagte, daß der Dragon diesen Sommer endgültig sterben würde? Falls dies stimmen sollte, dann wären **MICRODEAL'S** glänzende Bemühungen (gleich drei neue Produkte!) eher eine Art „Grab-Beigabe“. Diese Beigaben jedoch sind vom Allerfeinsten! Eine dieser ausgezeichneten Produktionen ist ein Action-Rollen-Adventure mit Namen **TANGLE WOOD.**

So geht es auch sehr „verstrikkend“ („tangle“) in jenem Zauberwald zu, der von SCHARK, dem Bösewicht der Gegend beherrscht wird. Versuchen Sie, diesem üblen Zeitgenossen unbedingt aus dem Wege zu gehen, denn sonst wird er Sie bei Berührung in einen tiefen tiefen Schlaf fallen lassen. Und nun zu Ihnen selbst: Sie sind eigentlich gleich mehrere Personen auf einmal. Klingt sehr unlogisch, „stimmt“ aber. Also: Nachdem Sie das Ding (das Band) geladen haben, suchen Sie sich den „geeigneten Charakter“ als Spielfigur aus. (Beim Dragon zu wählen durch die Tasten 1 bis 6). Bei „1“ sind Sie BRUCE, ein kleiner Kerl, der seine Sprungkraft verloren hat. Etwas Mühe hat er auch beim Leiter- und Treppensteigen. Nummer 2 ist GOLIATH, die Maus. Diese hat Ihre Schnurr-Haare bei einem Kampf mit SCHARK verloren (auch behindert). Goliath mag schicke Kleidung; finden Sie das Passende für ihn. Der Dritte ist BEANBAG, einst ein stolzer Löwe, nun ein schlapper Frosch. Beanbag durchkämmt gern die Wasserwege und Sümpfe. Wenn er erst einmal vom bösen Schark berührt worden ist, ist er vor jedem anderen Fluch durch Immunität geschützt. Seine magischen Kräfte sind sehr wertvoll. Denn: sein besonderer „Touch“ bei zu Stein gewordenen Mitspielern erweckt diese wieder aus tiefstem Schlaf. Der Vierte im Bunde ist FOGHORN, eine Katze von erstaunlichen Qualitäten. Sie ist jedoch leider etwas nachtblind (also auch behindert). Der letzte Genosse ist der Hund PEABODY. Doch: der ist meist nie aufzufinden.

Mit dieser „schlappen“ Truppe gehen Sie also nun in den Wald, in das Abenteuer. Gesteuert werden die einzelnen Charaktere mit den Cursor-Tasten. Sie können während des Spieles beliebig oft auf einen anderen Bundesgenossen umschalten, indem Sie die besagten Tasten (1-6) drücken. Das Bild schaltet dann immer auf den Weg des Einzelnen durch den Wald um.

SCHARK, der Bösewicht kündigt sich „früh genug“ durch seinen berühmten „Auftritts-Sound“ an. Bisweilen kann man dem Kerl aber einfach nicht ausweichen. Trifft man auf Objekte, so gibt man den genauen, zutreffenden Befehl ein. Beispiel: Finden Sie ein Goldstück, so scheiben Sie: GET GOLD nicht GET COIN, denn Letzteres ist dem Programm zu ungenau.

Einige besondere Kommandos sind von beachtlichem Nutzen:
TIME (damit ändern Sie die Tageszeit schlagartig; Sie können somit den SCHARK blitzschnell verunsichern)
SLEEP (ist dann angebacht, wenn ein Genosse zu lang unterwegs war; Überstrapazieren bringt nichts!)
TRANSFER (bedeutet, daß Sie ein Objekt einem anderen Ihrer Wahl zuschanzen können)
„?“ (drücken Sie als Kurzform für LOOK)
SEARCH (ist ein Kommando, daß nach jeder Bewegung, die Sie vollführen, genauestens die allgemeine und spezielle Lage untersucht wird)
SAVE (speichert den Spielstand)
HOLD (bewirkt eine Verschnauf-Pause)
QUIT (bringt das Spiel wieder zum Anfang zurück)
Versuchen Sie nun, in über 700 Bildern in neun Sektoren, die verschiedenen Aufgaben der einzelnen Bundesgenossen zu lösen. Schon nach einigen Bewegungen werden Sie bemerken, was für die Jungs „Sache ist“. Ein 3D-Effekt ist zwar vorhanden, wahrlich überragend ist er jedoch nicht gelungen. Nun, der TANGLE WOOD ist schon verwirrend genug! Sich dort durchzukämpfen, ist schon eine Heiden-Arbeit. Der Weg zur Lösung „aller Probleme“ oder der „Probleme aller“ ist weit und beschwerlich. Die Dragon-Freunde werden sich an diesem etwas außergewöhnlichen Action-Rollen-Adventure erfreuen. Mir hat's jedenfalls Spaß gemacht.

Robert Fripp

Grafik	7
Story	9
Vokabular (Steuerung)	8
Atmosphäre	9

Wenn das Ende naht...

Programm: A Mind Forever Voyaging, **System:** Apple II (128 Kbyte), Atari ST, Macintosh (512 Kbyte), **Preis:** Ca. 120,– DM, **Hersteller:** Infocom Inc., Cambridge, **Vertrieb:** Activision Deutschland GmbH (Adresse siehe „Game Over“).

Steven Meretzky hat wieder zugeschlagen. Nach Planetfall, Sorcerer und The Hitchhiker's Guide to the Galaxy leitet er mit **A MIND FOREVER VOYAGING** die **INFOCOM**-Plus-Reihe ein. Alle Textadventures dieser Serie benötigen ein Minimum von 128 Kbyte Ram und zeichnen sich durch komplexe Handlung und ein hohes Vokabular aus.
A Mind forever voyaging beschreibt die Geschichte eines in einem Computer herangezüchteten Geistes, dem in den letzten Jahren von Dr. Perelman (einem Wissenschaftler mit bahnbrechenden Erfolgen im Bereich der künstlichen Intelligenz) ein Leben simuliert worden ist.
Im Jahre 2031 hat sich die Welt in ein Chaos verwandelt. Bakteriologische Kriege, der Handel mit handlichen Atombomben „für die Jackentasche“ und der bevorstehende Untergang der Dritten Welt durch Überbevölkerung bestimmen die Schlagzeilen.
Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, dem künstlichen Wesen (genannt PRISM) seine Bedeutung zu erklären und es in eine simulierte Zukunft zu entlassen.
Sie schlüpfen in die Rolle von PRISM und haben die Aufgabe, Teile der Zukunft auf Tonband zu bannen. Das Spiel findet auf fünf Ebenen statt: Communication Mode (zur Kontaktaufnahme mit dem Jahre 2031), Library Mode (als Informationsquelle), Interface Mode (gibt Ihnen die Möglichkeit, die Simulation zu beeinflussen), Simulation Mode (die Simulation) und Sleep Mode (um neue Kraft zu schöpfen).
Zu Beginn befinden Sie sich im Communication Mode und müssen sich erst per Befehl in die Zukunft begeben. An dieser Stelle wird eine Zahlen-Farben-Dekodierung verlangt, womit ein Raubkopieren größtenteils ausgeschlossen ist. Ansonsten läßt sich eine Sicherungskopie ohne Probleme anfertigen.
In der Zukunft angekommen, läßt sich A MIND FOREVER VOYAGING wie jedes andere Adventure spielen. Dieses Programm ist keine Rätselansammlung wie manch anderes Abenteuer und bietet auch mehrere Lösungswege. Eine hervorragende Kurzgeschichte erklärt Ihnen die Aufgabe und sorgt für die richtige Atmosphäre. Auch die kleinen „Infocom-typischen“ Beillagen fehlen nicht und setzen sich diesmal aus Kugelschreiber, Lageplan und Dechiffrierschablone zusammen.
Desweiteren lehnt sich A MIND FOREVER VOYAGING in puncto Wortschatz (1400 Wörter) und Satzerkennung an den bekannt hohen Infocom-Standard an. Der Schwierigkeitsgrad bietet auch „alten Hasen“ noch ausreichend Spielspaß, wodurch das Programm auch längerfristig sein Geld wert ist.

Thorsten Kramp

Grafik	
Sound	
Spielidee	
Spielmotivation	

Joysoft

Joysoft Köln
Berrenratherstr. 159
5000 Köln 41
Tel. 0221/416634

Joysoft Köln
Matthiasstr. 24-26
5000 Köln 1
Tel. 0221/239526

Joysoft Düsseldorf
Humboldtstr. 84
4000 Düsseldorf 1
Tel. 0211/6801403

NEUHEITEN

COMMODORE 64	CAS	DISK
Alley Cat	29.00	39.00
Asterix	32.00	45.00
Battle of Britain	39.00	49.00
Bobby Bearing	29.95	39.95 #
Championship Wrestling	35.00	47.00
Deactivator	29.95	39.95
Destroyer		47.00
Die Erbschaft	45.00	55.00
Druid	32.00	45.00
Galvan	29.00	
Hacker II		59.00
Hitchhikers Guide		79.00
Hollywood Poker		49.00
Hot Wheels	32.00	45.00
Infiltrator	32.00	45.00
Jack the Nipper	31.00	42.00
Leaderboard Tournament	25.00	35.00
Leather Goodness of Phobos		69.00
Movie Monster		47.00
Protext engl. Wortschatz		34.90
Prodat (Datei)		89.00
Speech	35.00	47.00
Street Hawk	32.00	
Superstar Ping Pong	32.00	45.00
Tarzan	32.00	45.00
Thai Boxing	29.90	
They sold a million III	35.00	47.00
Thalamus	35.00	47.00
Trivial Pursuit	39.00	49.00
Tass Times		55.00
Uchimata	32.00	45.00
Vera Cruz	45.00	55.00
Vietnam	32.00	45.00

Anwendungsprogramme C64	
Star Texter	64.00
Star Datei	64.00
Star Painter	64.00
Star Kontor	64.00
Star Tool	64.00

NEUHEITEN

CPC	CAS	DISK
Bobby Bearing	29.00	47.00
Bruce Lee	32.00	45.00
Deactivator	29.90	47.00
Die Erbschaft	45.00	55.00
Galvan	29.00	
Hollywood Poker		69.00
Infiltrator	32.00	45.00
It's knock out	29.90	39.90
Knightrider	32.00	45.00
Nexus	32.00	45.00
Protennis	39.00	49.00
Revolution	32.00	45.00
Room Ten	29.00	39.00
Sai Combat	29.00	39.00
Soccer 86	39.00	49.00
Speech	35.00	47.00
Starstrike II	32.00	
Street Hawk	31.00	
Tarzan	32.00	45.00
They sold a Million III	35.00	47.00
Trivial Pursuit	39.00	49.00
Werner	29.00	39.00

Anwendungen	
D Base II	199.00
Star Texter	85.00
Star Datei	85.00

Spectrum	
30 Games	32.00
Bobby Bearing	29.00
Biggles	35.00
Bruce Lee	32.00
Camelot Warriors	32.00
Dandy	29.00
Deactivator	29.90
Football Manager	35.00
Galvan	29.00
Great Excape	35.00
Heavy on the Magic	35.00
Infiltrator	32.00
It's a Knock out	29.90
Knight Rider	29.00
Laser Basic	49.00
Laser Compiler	49.00
Mission Omega	32.00
Quazatron	32.00
Rescue on fractalus	35.00
Revolution	32.00
Rock'n Wrestle	29.00
Sai Combat	29.00
Spitfire 40	39.00
Street Hawk	29.00
Tarzan	29.00
Thanatos	35.00
They sold a million III	35.00
Timetrax	35.00
Twister	32.00
War	29.00
Jack the Nipper	31.00

NEUHEITEN

C 16	CAS	DISK
Autobahn	14.90	
Blagger	19.00	
Datei Manager	29.90	29.90
Lazer 900	19.00	
Monty on the run	25.00	
Programmsammlung Utilities	29.90	
Rescue from Zylon	19.00	
Shaolin Road	29.00	
Textmanager	29.90	29.90
Tazz	19.00	

C 128	
Peetspeed (Compiler)	139.00 Disk
Thaiboxing	39.00 Disk

Anwendungen	
Startexter	75.00
Star Datei	75.00
Star Comm	49.80
Lern- und Trainingssoftware für C64/128	
Algebra 1	49.80
Algebra 2	49.80
Algebra 3	49.80
Algebra 4	49.80

Joyce	
Heroes of Karn	55.00
Quiwi	55.00

Amiga	
Hacker II	79.00
Hollywood Poker	79.00
Jewels of Darkness	69.00
Leaderboard	69.00
Tass Times	69.00

ST Neuheiten	
Psion Chess	69.00
Leaderboard Tournament	49.00
Adv.-Twinpack	59.00
Worldgames	79.00
Strippoker	59.00
Hollywood Poker	69.00
Protext	148.00

NEUHEITEN

IBM	
Arcojet	79.00
Borrowed Time	69.00
Crusade in Europe	79.00
Dambusters	69.00
Fahrenheit	69.00
Flightsimulator II	149.00
Hacker II	69.00
Hellcat Ace	59.00
Psion Chess	149.00
Sargon III	129.00
Silent Service	79.00
Soloflight	69.00
Spitfire ace	59.00
Tass Time	69.00
Ultima IV	149.00

Anwendungen	
Star Textverarbeitung	125.00
Star Datei	145.00
Star Adreßverwaltung	95.00
Star Lohn und Gehalt	175.00
Star Fakturierung	175.00
Star Finanzbuchhaltung	350.00
Star Artikel und Lagerverwaltung	175.00
Star Dos Manager	75.00

Umgehend komplette kostenlose Preisliste mit über 1200 Programmen anfordern!

Softwarekatalog mit über 300 Spielbeschreibungen gegen 2,00 DM in Briefmarken!

Selbstmord oder Mord?

Programm: Police Investigation (Vera Cruz), **System:** Schneider (Versionen für C-64, Spectrum und MSX sollen folgen), **Preis:** ca. 30 DM (Kass.) ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Infogrammes **Vertrieb:** Ariolasoft, **Zu beziehen u.a.bei:** Joysoft.

Für alle die ein Faible für Krimis haben hat **INFOGRAMMES** ein entsprechendes Programm zu bieten: **POLICE INVESTIGATION.** Natürlich sind Sie der Meisterdetektiv, der den schwierigen Fall lösen muß.

Die Leiche einer jungen Frau wird in einem Apartement gefunden, neben Ihr eine Pistole. Eine Menge Blut ist geflossen, die Kugel ging mitten durch's Herz. Selbstmord oder Mord, ist hier die Gretchenfrage. Zunächst ist es Ihr Job, den Raum genau zu untersuchen. Mit den Cursor-Tasten können Sie eine bestimmte Stelle des Raumes in Augenschein nehmen. Zur noch genaueren Untersuchung drücken Sie die Copy-Taste. Der jeweilige Bildausschnitt wird dann vergrößert und Ihnen wird gesagt, was Sie alles gefunden haben (z.B. können Sie die Marken der Zigaretten im Aschenbecher, Lippenstiftspuren und ähnliches entdecken).

Der zweite Teil besteht in der Recherche am Computer. Die örtliche Polizei stellt Ihnen das DIAMOND-Computer-Netzwerk zur Verfügung, womit Sie andere Polizeicomputer anzapfen können. Natürlich haben Sie auch die „üblichen Detektivarbeiten“ zu erledigen: Befragungen durchführen, Statements vergleichen – und natürlich immer die richtigen Schlüsse aus den dargebotenen Informationen ziehen.

Das Vokabular ist ausreichend, die Atmosphäre gefällt, nicht zuletzt auch durch die gute Grafik. Das Spiel kann jedem „Hobby-Sherlock-Holmes“ empfohlen werden. *c.e.f.*

Grafik	**8**
Vokabular	**6**
Story	**8**
Atmosphäre	**7**

IM HÖLL

Programm: Hellfire Warrior, **System:** Atari 400/800 (32K), Apple, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Epyx, **Bezugsquelle:** Fun-Tasic MailOrder, München.

Ein Action-Adventure in Basic, na ja. Die Grafik ist nicht gerade berauschend...aber:...bei diesem „Vertreter“ wird's so richtig interessant! Gemeint ist das **EPYX-Produkt HELLFIRE WARRIOR.**

In der Reihe der „Dunjonquest“-Abenteuer ist dies der Nachfolger des legendären „Temple of Apshai“. Ich habe mir die Atari-Version zu Gemüte geführt und festgestellt, daß dieses Action-Adventure einiges zu bieten hat. Genau wie beim Vorgänger kann der Spieler eine bestimmte Rolle übernehmen. Zudem besitzt man 210 Goldstücke und versucht nun, möglichst billig an das „Equipment“ zu kommen. Kaufen Sie sich also ein vernünftiges Schild, einen hübschen Langbogen und eine komfortable Rüstung! Zu diesem Punkt ein Tip: Es werden Ihnen vom einfachen Lederhemd bis zur „Komplett-Rüstung“ staffelweise teure „Produkte“ angeboten. Nehmen Sie in diesem Fall (Thema „Rüstung“) nicht die teuerste Version. Warum? Ganz einfach: das Ding bietet zwar einen guter Schutz, ist aber fürchterlich schwer. Die Bewegungsfreiheit wird dadurch erheblich eingeschränkt!

In Ihrer „Reise-Apotheke“ sollten sich einige Salben und etwas Elixier befinden - auch diese Sachen müssen Sie (teuer) erstehen. Wichtig ist auch, eine genügende Anzahl an Pfeilen mitzunehmen.

Dann geht die Reise los! Beachten Sie bitte, daß, wenn nach dem „Level-Einstieg“ gefragt wird, Sie unbedingt bei „5“ anfangen müssen. Die ersten vier Level „befinden“ sich nämlich auf der „Temple-Version“. Etwas irreführend, nicht wahr? In jenem besagten Level haben Sie es zunächst mit ekligen Insekten zu tun, während Level 6 einen versteckten Ausgang verbirgt, den Sie im komplizier-

DUNJONQUEST Hellfire Warrior

Der unbekannte Faktor: Mit dem IBM durch

Programm: The Vortex Factor, **System:** IBM und Kompatible (MSDOS), **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller & Vertrieb:** Microdeal, Box 68, St. Austell, Cornwall PL25 4YB. Tel: (0044726) 6 80 20.

Mit dem IBM kann man auch toll „adventuren“. Dies beweist ein Produkt von der britischen Firma **MICRODEAL**, das sich **THE VORTEX FACTOR** nennt!

Es handelt sich um ein Grafik-Adventure, das in puncto Darstellung, Vokabular und Spielwitz keinerlei Wünsche offen läßt. Das Adventure ist so gut, daß ich mit Freude und Spannung durchgehend neun Stunden vor dem PC hing!

Der „Vortex-Factor“, was ist das? Finden Sie genau dies heraus. Dazu müssen Sie einige Geheimnisse lüften, die in einem merkwürdigen Haus auf den „Abenteurer“ warten. Die Aufgabe wird zu einer spannenden „Gedanken-Reise“, die Ihnen bald sehr real erscheinen wird. Zunächst stöbern Sie im besagten Gebäude in den verschiedensten Ausstellungsräumen nach nützlichen (und unnützen) Dingen. Wichtig ist es, den richtigen Schlüssel zur richtigen Tür oder die passende Cartridge zum passenden Ort zu ergattern!

I'm in the science exhibit.
Obvious directions: East, West.
I see: a large counter, scientific gadgets.
OK,

Wenn Sie es erst einmal geschafft haben, all' die Schätze bei der Reise durch Zeit und Raum zu finden, werden Sie auch die wunderbaren Welten – vom Colosseum im antiken Rom bis zum futuristischen Zeitalter von morgen – kennenlernen. Das müssen Sie auch, um die Frage: „Was ist der Vortex Factor?“ beantworten zu können!

Das Programm arbeitet im Modus des „Zwei-Wort-Befehls“, d.h., Sie müssen zunächst ein Verb und dann ein Substantiv eingeben. Beispiel: Wenn Sie eine Schachtel aufnehmen und diese öffnen möchten, so geben Sie „GET BOX“ und dann „EXAMINE BOX“ ein. Das Vokabularium des Spieles ist sehr umfangreich. Das „Verständnis“ des Programms demzufolge recht hoch. So verhält es sich auch mit seinem „Intelligenz-Quotienten“, was die Abkürzungen für einige Befehle angeht. Neben den „Standards“ (N, S, E, W, U und D) sind die Abkürzungen für GET (G), INVENTORY (I), PUT (P) oder LOOK (L) recht nützlich.

I'm in a wax museum.
Obvious directions: East.
I see: a statue of Charlie Chaplin, a statue of Mae West, a statue of a bird.
OK, frank, geh'nach Westen!

Die Grafik ist recht gut gelungen; Farbenvielfalt ist gewähr-

ENFEUER!

ten Labyrinth-System unbedingt finden müssen. Denn: dann geht die Post so richtig ab in Level 7! Hier finden ständige Überlebenskämpfe zwischen Ihnen und Monstern, Skeletten und Mumien statt. Im achten Level haben Sie's dann besonders schwer, wenn Sie in Drachen-Kämpfe verwickelt werden.
Das Adventure ist zwar in „schönstem BASIC", hat aber „inhaltlich" einiges Interessantes zu bieten. Die Grafik muß daher in der Endbewertung etwas niedriger angesetzt werden. Wer sich erst einmal an die „veränderten Situationen" gewöhnt hat, dem wird HELLFIRE WARRIOR sicherlich gefallen. (Übrigens: Auch die **Apple-Version** kann sich sehen lassen!). Zuletzt noch ein wichtiger Hinweis: Wenn Sie einen Zwischenspielstand absaven möchten, so benutzen Sie das „CTRLP"-Kommando und nicht „Shift P"!! *Manfred Kleimann*

Grafik	3
Story	9
Vokabular (Steuerung)	.
Atmosphäre	8

Edelsteine

Programm: Jewels of Darkness, **System:** Commodore 64/128, Spectrum 48/128, Schneider CPC, Atari 800, **Preis:** ca. 39.-DM, **Hersteller:** Rainbird/Level 9, 74 New Oxford Street, London WC1A PS, England

JEWELS OF DARKNESS von dem englischen Adventurehersteller **LEVEL 9** ist ein Programmpaket bestehend aus drei Adventures. COLOSSAL ADVENTURE, ADVENTURE QUEST und DUNGEON ADVENTURE (bekannt unter der Mittelerde-Triologie) waren so ziemlich die ersten Adventures auf dem Markt überhaupt. Level 9 hat sich nun die Mühe gemacht, diese drei Programme mit Grafik zu versehen, einen besseren Wortschatz einzusetzten und den Text auf den neusten Stand zu bringen. Die Stories sind bei allen drei Adventures fast gleich: Am Anfang stehen Sie vor Ihrem Haus und müssen den Eingang einer Höhle finden!
Und auf dem Weg dorthin lauern eine Menge Gefahren auf Sie (wie sollte es anders sein?). Es sind die altbekannten Hindernisse: eine Schlange, die gefüttert werden will, Falltüren etc. Aber auch Labyrinthe fehlen nicht (in Colossal Adventure gibt es sogar zwei ausgeklügelte davon!). In Adventure Quest muß ein Demon vertrieben werden und sein Schatz aufgenommen werden... Die Grafiken sind akzeptabel, obwohl teilweise recht gewöhnunsbedürftig (weil abstrakt). Insgesamt drei Kassetten oder eine Diskette werden geliefert. Auch ein gut illustriertes Handbuch zählt zum Lieferumfang. In diesem wird erklärt, wie man Adventures spielt. (Für den Anfänger recht sinnvoll). Wer zuvor noch keine Adventures gespielt hat, der sollte sich diese Programmpaket leisten, denn so ein gutes Preis/Leistungsverhältnis findet man so schnell nicht wieder. Adventure-Freaks würden solche Programme nicht spielen, da diese keinen besonders hohen Schwierigkeitsgrad aufweisen. *Stefan Swiergiel*

Grafik	7
Vokabular	8
Story	7
Atmosphäre	8

Zeit & Raum

leistet. Gerade dieser Umstand ist letztendlich dafür verantwortlich, daß ein Adventure beim „Kunden" gut ankommt! Ein Tip: Gehen Sie möglichst in alle Räume des Hauses! Darin finden Sie bei genauer Betrachtung fast alles, was Sie für Ihre „Gedanken-Reise" benötigen. Und: Gehen Sie nur durch die Haupt-Tür, wenn Sie mindestens einen Schlüssel, den Raumanzug und zwei Cartridges besitzen! Wer also auch mal mit dem IBM spielen möchte, dem sei dieses Microdeal-Produkt an's Herz gelegt! *Manfred Kleimann*

Grafik	9
Story	9
Vokabular	9
Atmosphäre	10

Mangelhaft!

Programm: Futurezoo, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** Clwyd Adventure Software

Weiß der Himmel, was **CLWYD** sich bei der Entwicklung des Adventures **FUTUREZOO** gedacht hat. Die Story mag ja noch ganz interessant sein. Wie so oft findet das ganze in ferner Zukunft statt: Die Menschen haben sich sämtliche Arten von Aliens ihrer Kolonien in einen „Zukunftszoo" gebracht. In diesem Zoo befindet sich das Siegel, das natürlich Sie finden müssen. So weit, so gut.
Jetzt marschieren Sie also los – und das wird auch so ziemlich das einzige bleiben, was Sie in diesem gequillten Textadventure machen können. Das Vokabular ist nämlich „unter aller Würde": Kein Examine, Look oder Help. Das sollte inzwischen doch zu den elementarsten Dingen gehören (letzteres vielleicht ausgenommen).

Scheinbar kann man nur das tun, was unbedingt nötig ist, um das Ziel zu erreichen, und das findet man normalerweise erst durch „rumprobieren" raus.
Da der Parser aber nur sehr wenige Worte versteht, wird das Adventure sehr schwierig, und die Spielmotivation läßt bei einem ständigen „Das verstehe ich nicht" oder „Sie können nicht..." schnell nach.

Wie kann man ein solches Adventure nur zu so einem Preis anbieten wollen. Das hätte entweder billiger oder besser werden müssen! *str*

Vokabular	3
Atmosphäre	5
Story	6
Grafik	(entfällt)

Secret Service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks . . . !!!

Nach der großen Begeisterung über die lange POKE-Liste in der letzten ASM kann ich Euch jetzt schon sagen, daß es bald eine zweite Aufstellung solcher POKEs geben wird. Einige Leser haben geklagt, daß manche POKEs nicht funktioniert haben. Das hängt von der Version des Programmes und teilweise auch von dem Massenspeicher ab. Also: „Don't panic... Wir haben auch wieder ein offenes Ohr für Probleme bei Adventures. Natürlich freuen wir uns auch über Lösungen und Pläne von Eurer Seite. Unsere Adresse: Tronic-Verlag, „Secret-Service", Postfach 870, 3440 Eschwege. Let's start...!

Stefan Swiergiel

Read ASM... or else!

Und auf geht's Beginnen wollen wir den heutigen Secret Service gleich mit einem Knüller: Insgesamt 50 Hardcopies aus dem Spiel JACK THE NIPPER nebst Übersichtsplan und einigen tollen Pokes drucken wir für Euch ab!

.-.-.- ≠ geheimer Gang

Start

Vor einem Jahr setzten wir mit »Way of the exploding Fist« einen Standard für Karate-Spiele.

Jetzt wird die Legende fortgesetzt: Der Nachfolger ist da!

Noch mehr Action,
noch mehr Spannung,
noch mehr Abwechslung:

MICROPOOL

Hits

FIST II

THE LEGEND CONTINUES

Commodore 64/128
Schneider CPC
Spectrum 48 K
Kassette und Diskette
Mit deutscher Anleitung

FIST II —

Kämpfen Sie sich durch eine Welt, in der Ihnen Ninjas und Shoguns an den Kragen wollen.

Nur ein wahrer »FIST«-Meister kann diese Prüfung bestehen — nehmen Sie die Herausforderung an!

Micropool Deutschland, An der Gumpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rushware   Mitvertrieb: Micro-Händler   Distribution in Österreich: Karasoft

Micropool-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KAUFHOF und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Melbourne House

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

Und hier die versprochenen Routinen sowie einige zusätzliche Tips für den „Spectrum-Jack“:

Die Routine:

```
10 RESTORE
20 LET W=1
30 LET TOT=0
40 FOR I=49998 TO 50070
50 READ A
60 LET TOT=TOT+A*W
70 LET W=W+1
80 POKE I,A
90 NEXT I
100 IF TOT  319540 THEN
PRINT „FEHLER“: STOP
110 PRINT „BAND STARTEN
LASSEN“
120 RANDOMIZE USR
49998
1000 DATA 0,221,33,203,92
1010 DATA 17,116,1,62,255
1020 DATA 55,205,86,5,210
1030 DATA
78,195,33,135,195
1040 DATA 17,213,93,1,17
1050 DATA 0,237,176,33,35
1060 DATA
191,237,99,26,93
1070 DATA
33,209,255,237,99
1080 DATA 33,93,175,61,50
1090 DATA
167,93,33,195,209
1100 DATA
237,99,165,93,195
1110 DATA 0,93,175,50,0
1120 DATA 170,33,0,0,237
1130 DATA
99,1,170,175,211
1140 DATA 254,55,201
```

Wer ein „Multiface 1“ besitzt, der poked einfach: 43520,201! Und jetzt sorgt Jack für Action!

Die Tips:

Gegenstände, die für den Spielablauf wichtig sind:

– das Blasrohr (im Raum 1), um die Leute und Geister abzuschießen

– die Kreditkarte (im Raum 3), um den Geldautomaten zu demolieren

– den Leim (im Raum 15), um die Produktion der Zahnprothesen zu stoppen

– die Batterie (im Raum 11), um die Computer zu zerstören

– das Gift (Raum 26), um die Pflanzen im Garten zugrundegehen zu lassen

– die Diskette (versteckt im Raum 36), um das Programm im Raum 28 durcheinanderzubringen

– die Bombe (Raum 46), um die Gefangenen zu befreien

– den Schlüssel (Raum 34), um in die zwei Geheimgänge zu kommen

– das Waschmittel (Raum 50), um die Waschmaschinen zum Schäumen zu bringen

– die Hupe (Raum 44), um die Katzen aufzuschrecken

Na Leute, war das nicht mal wieder ein echter Hammer?

Noch ein kleiner Hinweis: Der auf Seite 78 abgebildete Plan entspricht der Spectrum-Version und weicht ein ganz klein wenig von der Commodore-Fassung ab.

The Show must go on –
Hier sind noch mehr „Secrets“!

STAINLESS STEEL für den Spectrum macht es dem Spieler leicht: Drückt man P,A,S,D und ENTER zur gleichen Zeit, so erhält man unendliche Leben, Schutzschilder etc. Dabei ist es egal, wo dieser Trick angewendet wird!

★★★★★★★★★★★★★★

Ein kleiner Tip für **THRUST** auf dem C-64: Drückt man während des Spiels die Tasten F5 und F7 gleichzeitig, so fliegt das Raumschiff langsamer. So wird es bedeutend einfacher, schwere und winklige Passagen zu meistern.

★★★★★★★★★★★★★★

Und hier sind die ersten POKEs für den C-16!

KIKSTART: POKE 10403,234: POKE 104,234: SYS 8192

SOLO: POKE 13595,234: POKE 13596, 234: SYS 10915

ROBIN TO THE RESCUE: POKE 8808,234: POKE 8809,234: SYS 9984

PUNCHY: POKE 4234,234: POKE 4235,234: POKE 4236,234: SYS 9984

BOOTY: POKE 9013,96: SYS 4120

INVADERS: POKE 8517,234: SYS 4110

COMMANDO: POKE 13197,234: SYS 9846

Alle POKES bringen unendlich Leben. Viel Spaß...!

Für alle leidgeplagten **GREEN-BERET-Spieler** noch ein paar tolle Hilfen: Zunächst ein POKE für X-Leben (0-127): POKE 8224,x
Und die Krönung des Ganzen ist eine kleine Routine, die unendliche Leben beschert:

```
100 PRINT CHR$(147)
110 FOR I=8192 TO 8230:
READ A: POKE I,A : NEXT
120 SYS (8192)
130 DATA 169,1,170,168,32
140 DATA 186,255,169,0,32
150 DATA 189,255,169,0,32
160 DATA
213,255,160,7,185
170 DATA 31,32,153,205,5
180 DATA
136,16,247,108,36
190 DATA 3,169,173,141,53
200 DATA 21,76,253,61
```

Viel Erfolg!

★ ★

Auch für den **QL** gibt es die ersten **POKEs:**

THE LOST PHARAOH

```
10 CLOSE 1: CLOSE 2: MODE 8: C= RESPR
(RESPR(0)-187216): C=
187384: LBYTES MDV1-
PHARAO-SCR,134272:
LBYTES MDV1-CODE,C:
POKE-W191178,21418:
CALL C
= RUN
```

FCS brütet Ei(dolon) aus!

Endlich ausgereiftes Kartenmaterial über die tiefsten Drachenhorte, in die je ein C 64 User vorgedrungen ist . . .

Endlich ist es einem unermüdlichen Forscherteam des FCS gelungen das Ziel zu erreichen und endlich das Geheimniss um das Eidolon zu lösen. Obwohl es hier nicht verraten werden soll (um die Notwendigkeit der Karte zu gewährleisten) soll dem interessierten Mitforscher ein Leitfaden für die Levels 1 bis 7 gegeben werden. Das achte Level sollte man dann alleine schaffen können...
Die Eintragungen in den Karten erklären sich wie folgt:

S - Startpunkt des Spielers
D - Drachenhort mit Drachen
1,2,3 - Kristall
≹ - Energiesperre

1 2 3 4 5 6 7

1986 by FCS

Der Drache wird durch die Energiekugeln mit den folgenden Farben getötet :
1 rot / 2 gelb / 3 grün / 4 blau / 5 rot / 6 blau / 7 rot
Dabei immer die Spacetaste drücken um die Energiekugeln des Drachen aufzufangen.

QUAZATRON für den Speccy ist zwar ein schönes Spiel, aber verdammt schwierig. Die nachfolgende Routine erleichtert Ihnen das Leben als Klepto-2:

```
10 CLEAR 25E3: FOR N=
23296 TO 23320: READ A:
POKE N,A: NEXT N
20 PRINT TAB 6;„BAND
STARTEN UND LAUFEN
LASSEN“
30 LOAD „“CODE
40 RANDOMIZE USR 23296
50 DATA
33,9,91,34,116,133,
195,10,133,205,86,5,
33,220,224,34,99,228,
62,195,50,98,228,225,233
```

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Auch unsere Strategie-Fans sollen nicht zu kurz kommen. Deshalb haben wir ein paar Tips zu **ELITE:**

– erscheint auf dem Radar ein fremdes Raumschiff, so visiert man es schon einmal an, um bei einem Angriff des Gegeners nicht den Kürzeren zu ziehen.

– um seine Einstufung und sein Konto aufzubessern, kann der Kampf mit den Targoiden absichtlich herbeigeführt werden. Man drückt die INST/DEL-Taste, dann X, CRL/HOME und führt mit CTRL den Hypersprung herbei. Die Targoiden greifen dann den Spieler im Hyperraum an. Man sollte dann sofort die Mutterschiffe angreifen und zerstören. Die kleineren Kampfschiffe sollte man, falls ein Raumgreifer vorhanden ist, an Bord nehmen. Im Laderaum werden sie als fremde Güter angezeigt, und man erhält auf dem nächsten Planeten einen hohen Preis dafür.

An der Secret-Service-Seite haben u.a. folgende Personen mitgewirkt:

MRE und MIC (macht weiter so!), Michael Install, Sven Palmer, FCS ...

Und nochmals **POKES, POKES, POKES ...**

Unendlich Leben für **PYRACURSE** von HEWSON für den SPECTRUM:

```
10 CLEAR 24799
20 PRINT „BAND LAUFEN
LASSEN“
30 LOAD „“ CODE 23296
40 POKE 23325,201: RANDOMIZE USR 23299
50 POKE 33446,201: RANDOMIZE USR 29600
```

Nun haben alle Charaktere unendliche Leben.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Keinen Poke, aber einen hilfreichen Trick gibt es für **MATCH POINT** auf dem QL. Befor Sie im ONE-PLAYER-MODE aufschlagen, versuchen Sie, einige der Funktionstasten zu drücken – es lohnt sich!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

3D WANDERER

Boot-Programm laden und folgende Zeilen hinzufügen:

```
80 A= RESPR(0)
82 POKE-L 882+A,0
84 POKE-L 886+A,0
86 POKE 893+A,255
88 POKE-W 898+A,31000
90 POKE-W 18474+A,8000
92 POKE 18476+A,10
```

„Sehr heißes" HOLLYWOOD POKER!

GOLDEN GAMES, das junge deutsche Software-Haus, mit „Stammsitz" in Hannover, hat sich mit dem Adventure „OPERATION HONGKONG" einen Namen gemacht. Das Spiel soll sogar in allernächster Zeit auch in den Staaten vertrieben werden. Eine Reihe von „Nachfolge-Produkten" führten bei GOLDEN GAMES „den Wohlstand" ein. „Magic Ball" (die Zauberkugel) oder das schnelle „Extensor" sind Beispiele für „frohes Schaffen". Nun hat man sich bei GOLDEN GAMES entschlossen, ein heißes Thema anzupacken, welches sich HOLLYWOOD POKER nennt!

GOLDEN GAMES spricht bereits jetzt schon von der „Sensation auf dem Softwaremarkt". „HOLLYWOOD POKER" soll ein Strip-Poker-Spiel sein, das mit „lebensechten Bildern" aufwarten wird.

Die Grundidee und der Ausgangspunkt bestanden sicherlich in dem Erfolg, den Samantha Fox mit „ihrem" Strip auf dem C-64, Schneider, Spectrum & MSX hatte. Aber auch der Aufenthalt in den „Höllen von Vegas" spielte eine nicht unerhebliche Rolle!

Das neue Kartenspiel ist also ähnlich aufgebaut, wobei man gegen den Rechner antreten muß. Der weibliche Gegenspieler, dargestellt von einem fast „livehaftigen" Schnuckiputz, wird, wenn Sie gut und „konzentriert" spielen, ein paar Kleidungsstücke als Pfand abgeben müssen, was Sie wiederum in den Genuß bringt, ..., na, ja!

Die Mitspielerinnen, auch „Gespielinnen" genannt, werden in Form von hochwertigen digitalisierten Bildern auf den Bildschirm gezaubert, wobei sich diese auf dem AMIGA wohl kaum noch von „echten" Fotos unterscheiden lassen! Eine „große Auswahl" an Fotomodellen sei garantiert, so das Haus GOLDEN GAMES.

Das Spiel wird ausschließlich auf Diskette angeboten werden. „Betroffen" davon sind: C-64 (49 Mark); Amiga (79 Mark); Schneider CPC (79 Mark) und Atari ST (69 Mark). Der Vertrieb liegt bei Golden Games, Micro-Händler und Rush Ware.

HOLLYWOOD POKER

IGN T-10 and counting 01641

SPACE SHUTTLE

MICRODEAL'S Karate Kid II & Space Shuttle

Auf der „PCW-Show" in London konnte man feststellen, daß der Atari ST weitere „Fortschritte" in Sachen Software, vor allem qualitativ gute Spiele, gemacht hat. Atari hatte fast eine ganze Abteilung für sich allein. U.a. war auch das bekannte britische Software-Haus MICRODEAL mit ihren Atari ST-Produkten vertreten. Besonders interessant waren zwei neue Spiele, die laut Jenny Pope noch vor Weihnachten auf dem Markt sein sollen: „KARATE KID II" und „SPACE SHUTTLE".

Jenny Pope, Sales Manager von Microdeal, erzählte mir von den Plänen des Hauses. „Wir werden in Zukunft unser Augenmerk verstärkt auf die Software großer Rechner legen. Der QL, der IBM und eben der Atari ST rücken dabei in den Vordergrund. Wir meinen, diese Rechner, vor allem der IBM und der ST, haben große Chancen, zu den beliebten Computern der nahen Zukunft zu werden." Jenny und ich setzten unser Gespräch bei einem Bier und einem Gin-Tonic fort, wobei wir uns auch über unsere gemeinsame „Leidenschaft" (die cornische Landschaft) unterhielten. Ich wollte aber wissen, wie es mit den neuen Produktionen für den ST aussieht. Jenny stellte ihr Glas ab und meinte: „Noch vor Weihnachten werden unsere Programmierer zwei hervorragende Games fertiggestellt haben, deren Chancen, sich auf dem Spiele-Markt durchzusetzen, wir als sehr gut ansehen."

Jenny überreichte mir eine Demo-Diskette, die ich mir sofort einladen ließ.

KARATE KID II ist noch fast im Rohzustand. Dennoch bot das Demo einige wirklich ausgezeichnende Bilder: Das Titelbild, „passend" zum gleichnamigen Film, ließ sich kaum noch von einem Foto unterscheiden. Die anderen, noch wenigen, Bildsequenzen bestachen vor allem durch den prächtigen Hintergrund, der auch mit Details und Staffage nicht geizte. „Vor der Burg" und „vor dem Brunnen" sind kleine Kunstwerke, die bei späterer „Action" eine hervorragende Atmosphäre vermitteln werden. Ich bin sicher, daß gerade dieses Spiel ein Renner werden wird!

Das zweite Programm, das sich auf der Diskette befand, war SPACE SHUTTLE. Es handelt sich hierbei um eine gelungene Simulation, die mehrere Aufgaben der N.A.S.A.-Mission beinhaltet. Das Demo zeigte in eindrucksvollen Bildern, die Start-Phase des Shuttles. Hier sieht man die Instrumente vor sich. Die Bedienung ist echt einfach: man steuert die einzelnen „Menüpunkte" mit der Maus an und „klickt" am Bildschirmrand aus. Von dort gelangt man zu den Startbahnen, wo Geschwindigkeit, Einstellung auf die Windverhältnisse und der Timer beeinflußt werden können. Dann erfolgt der Start! Man sollte beim „Aufsteigen" darauf achten, daß die Flugbahn eingehalten und die Orientierungspunkte angeflogen werden. Ein Kontrollschirm in der linken unteren Ecke des Bildschirms gibt Ihnen die Flugphase an.

Beide Programme bestechen durch eine wirklich ausgereifte Graphikarbeit; auch die Spielmotivation dürfte nicht zu kurz kommen. Man wird kurz vor Weihnachten erfahren, wie gut die Umsetzung tatsächlich gelungen ist. Dann können beide Programme beweisen, daß sie „Chart-tauglich" sind!

MANFRED KLEIMANN

EDUCATION

Vokabeln, Vokabeln...

Programm: Französisch-Lernprogramm, **System:** Commodore 64, **Preis:** 59 Mark, **Hersteller:** Klett-Verlag, Stuttgart.
Vokabel-Programme gibt es haufenweise. Auch der renommierte **KLETT-VERLAG** aus Stuttgart bietet Vokabel-Programme für die Sprachen Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch an. Hier wurde das **VOKABELTRAININGSPROGRAMM FRANZÖSISCH** getestet, welches sich in der Handhabung den anderen angebotenen Sprachprogrammen gleicht.
Bei diesem Programm fallen die deutschen und französischen Umlaute angenehm auf, und die Tastaturbelegung der zusätzlichen deutschen und französischen Zeichen wurde gut gelöst. Das Lernprogramm ist in neun Menü-Punkte aufgeteilt. Der erste Punkt betrifft das Laden von Vokabeln aus 30 unterschiedlichen Bereichen. Der zweite Punkt betrifft das Lernen. Dort kann man zwischen deutsch-französischer oder französisch-deutscher Abfrage wählen. Dann wird nach der Abfrageart gefragt. Es stehen folgende Arten zur Verfügung: Abfragen, Wiederholen oder „Sieben". Wählt man Abfrage, so fragt das Programm alle Vokabeln in einer beliebigen Reihenfolge zu den bei Punkt 1 eingeladenen Wissensgebieten ab. Bei Wiederholen wird eine Vokabel so lange geübt, bis sie „sitzt". Erst dann geht das Programm zur nächsten Vokabel über. Hat man Sieben gewählt, so werden alle falsch eingegebenen Vokabeln von den richtig beantworteten „ausgesiebt" und noch einmal abgefragt. Der vierte Menü-Punkt erlaubt das Hinzufügen von neuen Vokabeln, die danach unter Menü-Punkt „fünf" auf Diskette abgeSAVED werden können.
Im Menü-Punkt Suchen kann eine Vokabel zu dem geladenen Wissensgebiet eingegeben werden, und man erhält dazu die richtige Übersetzung. Der sechste Punkt Löschen geht ähnlich vor, doch dort kann eine beliebige Vokabel gelöscht werden. Punkt sieben: die Vokabel-Liste. Sie gibt alle zu einem Wissensgebiet gespeicherten Vokabeln auf dem Bildschirm aus. Der achte Menü-Punkt zeigt die Tastaturbelegung an, und mit dem neunten - und zugleich letzten - Punkt kann das Programm verlassen werden.
Zusammengefaßt: Dies ist ein gutes Lernprogramm für das Erlernen und Überprüfen von Vokabeln mit einem interessanten Lernsystem, das dem Lernenden sein Wissen vertiefen läßt.

mre & mic

Handhabung	7
Aufbau	6
Lerneffekt	6
Lernanreiz	6

Buchstabenspiel

Programm: Cave of the Word Wizard, **System:** C-64/128, **Preis:** 75 DM (Disk.), **Hersteller:** Timeworks UK, Postbox 453, Maidenhead, Berks SL6 1ST.
Software zum Lernen war selten 100%ig gut. Entweder war sie sehr lehrreich, aber schlecht programmiert (was sich dann auf die Motivation negativ auswirkte), oder halt genau das Gegenteil: gut programmiert, aber nicht aufschlußreich. Ein neues Produkt der englischen Firma **Timeworks UK** schafft Abhilfe: **Cave of the Word Wizard** ist ein „Buchstabierspiel" mit Sprachausgabe.
Das Hauptprogramm wird von Seite A der Diskette geladen, während sich auf der B-Seite der Wortschatz befindet. Das Spiel gleicht *Impossible Mission:* Sie befinden sich in der Höhle des Zauberers, und um zu fliehen, müssen 4 Kristalle eingesammelt werden. Die Höhle besteht aus insgesamt 8 Leveln, die über Leitern und Löcher erreicht werden können. Natürlich birgt diese Höhle auch Gefahren: Spinnen, herabfallende Steine u.a. sollten schon vermieden werden. Da es nun aber in einer Höhle für gewöhnlich dunkel ist, trägt der Spieler eine Taschenlampe bei sich, die ständig mit neuen Batterien bestückt werden muß. Kurz bevor der Spieler im Dunkeln steht, erscheint der gute Zauberer und spricht (mit amerikanischem Akzent) ein Wort. Die Sprache ist wirklich gut zu verstehen. Buchstabiert man nun das Wort richtig, erhält der Spieler neue Batterien. Bei einem Fehler verliert man dafür etwas Licht.
Das Ganze ist sehr gut aufgebaut und macht eine Menge Spaß. Für die älteren User gibt es auch einen anderen Wortschatz, so daß das Programm auch für diese interessant ist. – Ach ja, am Anfang kann man sich sogar die Spielfigur aussuchen: Junge oder Mädchen (das ist hier die Frage...). *s.s.*

Grafik	8
Methode	9
Anreiz	9
Effekt	9

„Mehr Fummelei, als Erdkunde"

Programm: Geopoli, **System:** C-64, **Preis:** 14,50 DM, **Vertrieb:** Horst-Dieter Scheiba, Soft- & Hardware-Vertrieb, Talstr. 26, 8901 Dinkelscherben.
Wer gerne seine Fähigkeiten, mit dem Joystick umzugehen, verbessern will, dem kann das Programm **Geopoli** von **Horst-Dieter Scheiba, Soft- & Hardware-Vertrieb** vielleicht eine gute Trainingshilfe sein. Das ist der Eindruck, den ich von diesem „Erdkunde-Quiz" bekommen habe.
Über ein Menü kann man sich 2 Karten von Mitteleuropa (Nord- oder Südteile ansehen, eine im Quiz abgefragte Stadt, Insel oder einen Staat heraussuchen oder zu jedem beliebigen Staat die Hauptstadt ausgeben lassen. Desweiteren können Ergebnisse gelistet sowie das Quiz gestartet werden.
Das tat ich dann auch – und war von der Grafik einigermaßen enttäuscht: Auf blauem Grund wird ein unübersichtlicher weißer Landkartenausschnitt gezeigt, der lediglich die Grenzen sowie die Lage einiger Städte zeigt. Es werden zunächst alle Staaten abgefragt, dann die Inseln und anschließend die Städte. Hier sind jetzt die Joystick-Artisten gefragt, denn das Plazieren des Icons auf dem Punkt, der die Lage einer Stadt markiert, ist eine wahre Meisterleistung. Ist er etwas ungenau plaziert, wird die Antwort als „falsch" gewertet.
Neben einigen grammatikalischen Fehlern in der Anweisung wurde auch die Lage der Städte z.T. nicht korrekt angegeben: So liegt Basel z.B. viel zu weit weg von der Grenze. Hier wäre etwas mehr Genauigkeit angebracht gewesen.
Nachdem einige Städte auf dem Südteil der Karte abgefragt worden waren, stürzte das Programm dann schließlich ab. Das war's - zu wenig fürs Geld - und der Lerneffekt läßt vermutlich auf sich warten. Einem Vergleich mit dem in der letzten ASM vorgestellten Programm *World Geography* hält das, zugegeben billige, *Geopoly* nicht stand. Wer sich wirklich Erdkundekenntnisse aneignen will, dem ist *World Geography* eher zu empfehlen, auch wenn er tiefer in die Tasche greifen muß. *str*

Grafik	2
Handhabung	0
Anreiz/Methode	1
Effekt	?

c16chris

Sounds aus dem Computer!

Das CPC-Drum

Programm: AmDrum, **System:** Schneider CPC 464/664/6128, **Preis:** 179 Mark, **Hersteller:** Cheetah Marketing, England, **Vertrieb:** Heimcomputer-Shop, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: 04221/16464.

Was den Spectrum-Usern schon seit geraumer Zeit ermöglichte, ihrem Rechner die tollsten Töne zu entlokken, wird nun endlich auch den Schneider-Freunden zugute kommen. Lang erwartet, heiß ersehnt, jetzt ist es endlich da: **AMDRUM** ist ist die Konvertierung des hinlänglich bekannten und bereits in ASM 4/86 vorgestellten SpecDrum auf die Schneider-Rechner, mit dessen Hilfe auf dem Computer problemlos absolut realistische Drum-Effekte erzeugt werden können.

AmDrum besteht aus Cartridge und Programmkassette. Nach dem Einladen erscheint das Menü, aus dem unter anderem verschiedene Demos ausgewählt werden können, wie beispielsweise Punk-, Rock-, Latin- oder auch Marschrhythmen. Um eigene Kompositionen anzufertigen, können verschiedene Tempi bestimmt und natürlich aus zahlreichen Drums (plus HiHat, versteht sich) die passenden Sounds zu einem Backgroundmuster oder zu Soli aneinandergereiht werden.

So kann der User neben den üblichen Sounds, wie Bassdrum, Snare, Stand- und Hängetoms sowie Hi-Hat, selbstverständlich auch Rimshot, Handclapping und einiges mehr einsetzen.

Egal, ob Sie die ersten Schritte auf dem Gebiet der Sound-Programmierung machen oder ob Sie sich bereits zu den Fortgeschrittenen zählen, mit *AmDrum* erhalten Sie eine Programm, das Sie sicher rundum zufriedenstellen wird. *bez*

Soundausnutzung	**10**
Variabilität	**10**
Klangbild	**10**
Verwendung	**9**

„Amiga-Musik" für jedermann!

Programm: Instant Music, **System:** Amiga 512KByte, **Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, **Vertrieb:** Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Straße 161, 4830 Gütersloh.

Ein Musik-Programm für Unmusikalische? Warum eigentlich nicht? Sie brauchen dafür allerdings einen Amiga mit 512KByte und **INSTANT MUSIC,** das von den Amiga-Spezialisten **ELECTRONIC ARTS** geschrieben wurde. Wenn Sie z.B. mit den Fingern auf dem Tisch trommeln, dann können Sie auch „richtige" Musik „komponieren". Was nach dem Einladen zunächst auffällt, sind die Formen der Noten. Diese bestehen nämlich nur aus einfachen, verschiedenfarbigen und dicken Linien. Die „Noten" werden bei INSTANT MUSIC nicht gesetzt sondern gemalt, im wahrsten Sinne des Wortes. Einfach mit der Maus beliebige Linien zeichnen, für den richtigen Takt und Rhythmus sorgt schon das Programm. Schiefe Töne werden so gut wie gar nicht vorkommen!

Als nächstes habe ich erstmal eines der vielen mitgelieferten Musikstücke eingeladen. Auch hier gibt es eine kleine Besonderheit: Die Probe-Melodien werden nach verschiedenen Musik-Arten unterschieden: Folk, Jazz1, Jazz2, Rock, Klassik usw. Jede dieser Arten hat Ihr eigenes Directory! Nach dem Laden braucht man nur noch mit der Maus auf das Start/Stop-Feld zu führen, und der Amiga fängt an, das Stück zu spielen. Die Instrumente klingen sehr realistisch, was aber auch kein Wunder ist, denn alle Instrumente sind digitalisiert. Hier sollte man auch die hohe Zahl von verschiedenen Instrumenten erwähnen. Es sind so ziemlich alle vertreten. Insgesamt kann das Musikprogramm bis zu vier Stimmen gleichzeitig spielen. Die jeweils im Stück vorkommenden Instrumente werden auf der unteren Bildschirm-Zeile mit einem Farbbalken angezeigt. Und diese Farben haben eine besondere Bedeutung: Mit diesen Balken lassen sich die Stimmen mischen, also z.B. den Bass etwas hervorheben, das Drum-Set leise im Hintergrund spielen lassen usw. Dabei verändern sich auch die Farben (hell für vollen Einsatz, dunkel für leise...).

Bevor man sich ernsthaft mit INSTANT MUSIC beschäftigen möchte, sollte man sich vorher genau die englische Anleitung durchlesen, da es sonst zu einem mehr oder weniger großen Chaos kommen wird. Die Bedienung dieses Programmes ist, mit Ausnahme der Art der Notensetzung, am Anfang recht kompliziert. Erst nach längerem Arbeiten kann der User dieses Programm voll ausnutzen. Die umfangreichen Menue-Punkte und Parameter ermöglichen dem Benutzer, ohne große Musikalität komplexe und flotte Melodien zu komponieren. Dabei kommt ein richtiger Profi-Klang heraus, der durch Mischen und Veränderung sehr realistisch klingt. Mir hat das Arbeiten mit INSTANT MUSIC eine Menge Spaß gemacht!

Stefan Swiergiel

Soundausnutzung	**9**
Variabilität	**10**
Klangbild	**9**
Verwendung	**9**
User-Freundlichkeit	**8**

Das ASM Inter-view

Wahlspruch von Golden Games: „Software made in Germany!"

Nach „micro-partner" wird ein weiteres junges Team, das sich mit Software-Erstellung beschäftigt, in der ASM vorgestellt: GOLDEN GAMES heißt die Truppe aus Hannover, die momentan auf dem besten Wege ist, die Charts zu erobern. Unter „Mithilfe" der ASM-Redaktion ergab sich zwischen beiden Software-Herstellern ein guter Kontakt, der in Zukunft noch vertieft werden soll! Nach dem bekannten „Operation Hongkong" stellte sich die Gruppe der „Operation ASM". Thomas Brandt war der Redakteur, der die Fragen stellte!

Der Anfang!

Schuld an allem war das Programm „Disk Exerciser" von Holger Gehrmann. Dieses Projekt brachte Dieter Eckhardt auf die Idee, seinen heutigen Partner mal anzurufen, worauf die ersten Geschäftskontakte stattfanden und sich bis heute zu einer Freundschaft entwikkelt haben. Zu der damaligen Zeit hatten die Gebrüder Eckhardt eine eigene Software-Firma, die später leider aufgelöst werden mußte. Grund dafür war die Heirat von Dieter Eckhardts Bruder. Der Untergang der Gebrüder Eckhardt war gleichzeitig die Geburt von „Golden Games" mit Dieter Eckhardt, dem jüngeren der Gebrüder, und Holger Gehrmann an der Spitze.

Am 1. April ging es dann endlich los mit „Software made in Germany". Gleich die erste Produktion brachte mit 'Operation Hongkong' den Durchbruch. Das i-Tüpfelchen setzte das junge Team von 18 und 19 Jahren mit dem neusten Hit „Extensor". Dieses Produkt erscheint mittlerweile in ganz Europa und sogar in Australien. Interessiert zeigte sich auch bei einem Besuch in Europa der Boss von Epyx, so daß damit zu rechnen ist, daß sich auch bald die Amis daran ergötzen können.

Der „Brändly-Schwur": Zusammen mit T. Brandt „schwören" die beiden „Golden Gamer" auf ASM. (Foto: henze)

Dieter Eckhardt (links) und Holger Gehrmann bei Ihrer „Lieblings-Lektüre"- der ASM. (Foto: henze)

Kein Wunder: Schon im Sommer zeigten sich die Amerikaner bei einem USA-Besuch des Golden Games-Teams sehr beeindruckt. Die Reise erwies sich als durchschlagender Erfolg: Tom Griner, bekannt durch viele VC-20-Klassiker, nimmt nach langer Pause exclusiv für Golden Games seine Arbeit wieder auf. Für Europa arbeitet er jetzt am C-64!

Nach diesem Erfolg konnte man beruhigt die letzten 14 Tage für einen kleinen Urlaub nutzen. Lediglich die Rückreise hatte einen Hacken, bzw. verlief nicht so, wie man es sich vorstellte: Leicht übermüdet nach langen Nächten in Las Vegas nahm die Zugfahrt von Frankfurt nach Hannover kein Ende. In Hamburg kam dann das böse Erwachen – war wohl etwas weit?!

Wie sieht nun die Zukunft aus?

Golden Games arbeitet an der deutschen Antwort auf „Strip Poker". Das Ganze nennt sich „Hollywood Poker", welches eine wesentliche Steigerung zu der vorangegangenen Version darstellt.

Wenn Sie Glück haben, liebe Leser, können Sie es schon heute käuflich erwerben! ASM war, wie schon so oft, wieder mal von Beginn an dabei. So konnten wir auch gleich einen Blick auf eine weitere Neuerscheinung werfen, die sich „Star City" schimpft.

Blickfang waren dabei erst einmal die hervorragenden Grafiken von Uwe Grabosch, der diesen Part bei Golden Games, neben der normalen beruflichen Tätigkeit, bestens spielt. Wenn alles überdurchschnittlich gut läuft, könnte es vielleicht eine echte Weihnachtsüberraschung geben.

Auch Holger P Punkt Krekel hat entscheidende Akzente bei Golden Games gesetzt. Er ist für wirklich gute 10,– DM-Produkte zuständig. So gut, daß selbst eine zwar noch junge, aber dennoch schon profilierte Software-Firma wie Golden Games diese Produkte mit in ihr Angebot genommen hat.

Auf lange Dauer gesehen sollen natürlich viele, viele Spitzenspiele produziert werden. Dabei wünscht ihnen die ASM-Redaktion natürlich viel Erfolg!

PS: Übrigens hat die junge Crew auch ein Lieblingsspiel neben den eigenen Produkten: „Marble Madness" auf dem Amiga von Electronic Arts!

Thomas Brandt

Neu von

U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa

SUPER HUEY II
C-64

INFILTRATOR
C-64/Spectrum/Schneider

CRYSTAL CASTLES
C-64/Spectrum/Schneider

ACROJET
C-64/Spectrum/Schneider

U.S. Gold Computerspiele GmbH., An der Gümpgesbrücke 22, D-4044 Kaarst 2, Holzbüttgen.
Tel: 02101 600425.

c16chris

SCHACHECKE

Schach dem Spectrum

Programm: Psi Chess, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** The Edge, England, **Vertrieb:** T.S.Datensysteme, Nürnberg.

Schachspiele für den Sinclair ZX Spectrum gibt es viele. Auch sehr spielstarke Programme gab es, doch mangelte es überall an der Grafik. **Psi Chess** von **The Edge** bietet Paroli. Eine Super 3D-Grafik, die an das Psion-Chess für den Sinclair QL erinnert, zeichnet dieses Schachspiel aus.

Das Programm hat soviele verschiedene Nutzungsmöglichkeiten, daß es den Rahmen sprengen würde, alle ausführlich zu besprechen.

Die Züge werden mit dem Joystick oder über die normale Buchstaben-Kennung eingegeben. Bei der Grafik kann der Spieler zusätzlich noch das einfache, zweidimensionale Spielbrett wählen. Dazu kann man als Spielfiguren die klassischen Formen oder einen neuen „Figurensatz", die sogenannten Lewis Figuren, aussuchen. Die Lewis-Figuren sehen sehr gut aus, sind aber bei längerem Spielen doch etwas irreführend.

Das Schachbrett läßt sich bis zu 360 Grad umdrehen, man kann also auch von der Seite auf das Brett schauen. Während des Spielens lassen sich selbstverständlich die Schwierigkeitsstufen ändern, Farben können getauscht werden usw....

En Pasant, Remi-Regeln und vieles mehr gehört zum Standard. Auch eine Schachuhr fehlt nicht.

Mit diesem Programm wird ein Handbuch mitgeliefert, das erklärt, wie man mit dem Programm umzugehen hat und nicht, wie man Schach spielt! Dafür sollte man doch andere Bücher lesen, denn in denen ist das Ganze wohl etwas besser erklärt.

Psi Chess ist ein spielstarkes Programm für Anfänger und Fortgeschrittene. Positiv: Gerade für Anfänger gibt es ein besonderes Level, wo das Programm auf evtl. Fehler des Spielers hinweist. Fazit: Ein einfach zu handhabendes Schachspiel, das zu spielen irrsinnig viel Spaß macht (der Grafik wegen), selbst wenn man noch kein Schach gespielt hat. *Stefan Swiergiel*

00 00 10 CHANGES 00 00 00

Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Spielstärke	**9**
Motivation	**9**

Wir setzen auch in dieser Ausgabe das Turnier der Schachprogramme fort. Teilnehmen können wie immer alle auf dem Markt befindlichen Schachprogramme, welche die bereits mehrfach abgedruckten Bedingungen erfüllen. Leider war die Resonanz der Händler sowie auch der Autoren, trotz zahlreicher Aufrufe, eher mäßig. Wir rufen an dieser Stelle deshalb nochmal auf, uns Schachprogramme jeglicher Art zur Verfügung zu stellen, da wir sonst unsere Schachecke, die, wie wir wissen, bei unseren Lesern auf großes Interesse gestoßen ist, leider in einer der nächsten Ausgaben „einschlafen" lassen müßten.

Einsendungen an: Tronic-Verlag, z. H. Herrn Brall, Kennwort: Schachturnier, Postfach, 3440 Eschwege

Welche Programme können teilnehmen?

Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein: C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II, DRAGON, AMIGA. Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen. Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.
Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

3D-Voice, Chess, Schneider CPC	**Dragonchess, Dragon**
3D-Voice, Chess, Schneider CPC	**Chess The Turk, Spectrum**
Chess, The Turk, Spectrum	**Caissa, C-64**
Caissa, C-64	**Grandmaster, C16**
Grandmaster, C16	**Microdeal Chess, IBM**
Microdeal Chess, IBM	**Colossus 4.0, Schneider CPC**

Aus der oben abgedruckten Tabelle ist auch zu entnehmen, welches Programm in einem Turnier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für die nächste Runde qualifiziert. Unser Favorit ist im Augenblick Colossus 4.0 für den Schneider CPC.

Spielbedingungen:

Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen". Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.
Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM" an einer weiteren Runde teil.

Kampf zwischen zwei Computern

Um in unser Turnier etwas Abwechselung zu bringen, haben wir uns diesmal etwas Neues einfallen lassen.

Wir haben diesmal den Gegner nicht durch das Los bestimmt, sondern das gleiche Programm auf einem anderen Rechner als Gegner gewählt. Es ist klar, daß dadurch nicht das bessere Schachprogramm, sondern vielmehr der Rechner mit der größeren Rechenleistung bzw. dem besseren Microprocessor Vorteile besitzt. Wir entschieden uns für **Colossus 4.0** und ließen den **Schneider CPC,** Champion der letzten Ausgabe, gegen den **Sinclair Spectrum** antreten. Da beide Rechner den gleichen Processor besitzen und in etwa gleich programmiert wurden, erwartet uns hier sicherlich ein spannender Kampf. Vielleicht wird sogar durch die fast gleichwertigen Bedingungen endlich dem Streit, welcher Rechner wohl der schnellere sei, ein Ende gemacht.

Vorstellung der Gegner

Colossus 4.0 (CPC464)
Und der Herausforderer
Colossus 4.0 (Spectrum)

Die Vorstellung der Spectrum-Version ist an dieser Stelle unnötig, denn das Programm ist in Bedienung und Aufbau völlig identisch mit der Schneider-Fassung. Ich muß allerdings sagen, daß die Grafik zwar ähnlich, jedoch mit mehreren Farben gestaltet wurde. Sieht man vom relativ schlechten Spectrum-Modulator ab, so ergibt sich durch diese Farbkombination ein besserer Überblick.

COLOSSUS 4.0

Colossus 4.0 wurde bereits in der Ausgabe ASM Nummer 5 ausführlich besprochen. Für die neu hinzugekommenen Leser wiederhole ich an dieser Stelle noch einmal die wichtigsten Merkmale dieses Programmes. Unter den 8 Bit-Rechnern wird Colossus als das stärkste Programm überhaupt bezeichnet. Ob diese Aussage stimmt, welche übrigens nicht nur vom Hersteller stammt, konnte Colossus in unserem Schachturnier leider nie unter Beweis stellen. Der Zufall wollte es, daß der erste Gegner dieses Programmes gleich IBM heißt, also ein 16 Bit Rechner. Daß dadurch die Gewinnchancen auf ein Minimum reduziert werden, dürfte wohl jedem Leser klar sein.
Colossus zeigt seine Qualitäten nicht nur in der Spielstärke, sondern auch beim Komfort der Bedingung und Darstellungsart. Mir sind nur sehr wenige Programme bekannt, bei welchen sich so viele Parameter verändern lassen wie bei Colossus. Selbst etablierte Schachcomputer bieten oft weniger Komfort als dieses Meisterwerk. Obwohl die Anzahl der einzelnen Funktionen sicher beeindruckt, ist die Bedienung des Programmes relativ einfach gehalten. Lediglich die deutsche Anleitung ist etwas verwirrend aufgegliedert. Es existieren hier keine Tabelle oder eine übersichtliche Referenz der Befehle. So kann es passieren, daß man nach dem Befehl zum Seitenwechsel schon etwas länger suchen muß. Die Eingabe erfolgt wahlweise über Tastatur oder Cursortasten. Zur schnellen Eingabe, besonders für ungeübte Schachfreunde, eignet sich hier die Eingabe über Cursortasten vorzüglich. Etwas ungünstig wurde die Anzeige der Koordinateneingabe gewählt. Gibt man beispielsweise A2 ein, so erscheint dies erst nach dem Return auf dem Schirm. Die Darstellung des Spielfeldes ist ebenfalls auf zwei verschiedene Arten möglich: 2-D 3-D Obwohl die 3-D Darstellung in den letzten Jahren immer mehr Freunde gefunden hat, läßt sie bei Colossus jedoch zu wünschen übrig. Einige Figuren lassen sich nur sehr schwer unterscheiden. Dieses Problem ist dadurch entstanden, daß zur Darstellung von Brett und Figuren nur zwei Farben verwendet wurden. Zum Glück gibt es noch die 2-D Darstellung, in der sich die Figuren wesentlich besser unterscheiden lassen.
Neben der grafischen Darstellung des Spielfeldes läßt sich jederzeit noch auf einen Textschirm umschalten. Dieser liefert Informationen über den augenblicklichen Spielstand, die eingegebenen Züge und die Bewertung des augenblicklich durchdachten Gegenzuges. Sogar ein Matt wird hier einige Züge vorher bekanntgegeben. Eine weitere Möglichkeit ist, komplette Spiele auf Diskette abzulegen, um sie gegebenenfalls später weiterzuführen oder zu analysieren. Funktionen wie Zugrücknahme, Zugvorlauf, Schachuhr u.v.m. sind bei Colossus standard. Auf der Diskette befinden sich übrigens eine ganze Anzahl berühmter Partien der Schachweltmeisterschaften. Wer Lust hat, kann sogar die Parameter, nach denen Colossus eine Stellung bewertet, verändern und so eine Partie nachspielen. Trotz dieser zahlreichen Features wurde die Spielstärke dieses Programmes nicht eingeschränkt, ganz im Gegenteil. Für mich war Colossus 4.0 wirklich ein in jeder Weise überzeugendes Programm mit vorbildlichen Eigenschaften. *Frank Brall*

Programm: Colossus Chess 4.0 **System:** CPC464, Joyce, C64, C128, Atari, Spectrum/128, **Preis:** Kassette ca. 39 DM, Diskette ca. 59 DM, **Hersteller:** CDS, Silver House, Silver Street, Doncaster DN1 1HL, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensystem, Nürnberg.

SCHACHECKE

Der Zweikampf: CPC gegen Spectrum

Noch nie waren wir so gespannt wie bei diesem Turnier. Zwar hatten wir schon oft interessante Begegnungen, jedoch ließen wir noch nie ein Programm gegen sich selbst antreten. Es ist klar, daß hier nicht das bessere Programm, sondern vielmehr der „bessere" Computer das Spiel gewinnen dürfte. Vor dem Beginn des Spieles wurde in der Redaktion heiß gewettet, welcher wohl der „bessere" Computer sei. Die Wetten standen etwa 10:1 für den CPC von Schneider. Sicherlich verständlich, denn der Schneider ist eine wesentlich neuere Entwicklung und verfügt darüberhinaus über etwas mehr Gesamtspeicher (incl. Bildschirmspeicher).

Besonders einfach war es diesmal, für beide Gegner die gleichen Spielbedingungen zu schaffen; wir wählten einfach bei beiden Rechnern eine maximale Bedenkzeit von 10 Sekunden und die Turnierart 2.

Wie immer eröffnete der Gewinner des letzten Turniers, der Schneider, das Spiel. Die ersten Züge verliefen recht aggressiv, denn schon im zweiten bzw. dritten Zug erfolgte ein Bauerntausch. Nachdem die ersten vier Züge von beiden Gegnern fast ohne Bedenkzeit ausgeführt wurden, begannen beide Programme, nun etwas mehr zu grübeln. Dies ging sogar soweit, daß beide Programme teilweise die Bedenkzeit von 10 Sekunden überschritten. Wie dies möglich ist, bleibt wohl ein Geheimnis des Autors. In den nächsten Zügen verlief das Spiel relativ ausgewogen, wobei mir allerdings der Spectrum etwas aktiver als sein Gegner vorkam. Erst im 19. Zug setzte der bisher relativ passive CPC auch die Dame ein. Diese wurde allerdings im darauffolgenden Zug durch einen Dametausch zunichte gemacht.

Ab dem 24. Zug schien es, als wolle nun der CPC einen Angriff vorbereiten. Dies schien sich auch zu bewahrheiten, denn in den nächsten Zügen wuchs die Bedenkzeit des Spectrums noch einmal stark an. Auch einige Ausweichmanöver deuteten an, daß der CPC die Oberhand im Spiel hatte. In einem darauffolgenden Gefecht gelang es dem Spectrum jedoch recht schnell diesen Vorsprung wieder gutzumachen und sogar durch taktische Züge Materialvorteile zu erlangen. Nach einem harten Schlagabtausch besaß der Schneider lediglich noch einen Turm und einen Bauern. Der Spectrum dagegen hatte noch beide Türme. Trotzdem gelang es in der folgenden Spielphase dem Spectrum nicht, den Schneider Matt zu setzen, obwohl dies problemlos möglich gewesen wäre.

Da sich im weiteren Verlauf des Spieles kein Vorteil für einen Rechner ergab, brachen wir die Partie nach dem 100. Zug ab. Vorteile lagen zu dieser Zeit natürlich beim Spectrum, welchem es aber nicht gelang, seine Türme gezielt einzusetzen. Offensichtlich reicht eine Bedenkzeit von 10 Sekunden nicht für einen brauchbaren Matt-Algorithmus aus, was sicherlich eine Schwachstelle von Colossus sein dürfte.

Nun gut, versuchen wir ein Ergebnis durch ein zweites Spiel zu erreichen. Diesmal wählten wir eine maximale Bedenkzeit von 1 (!) Sekunde und ließen den Spectrum das Spiel beginnen. Auch bei dieser Partie ließ anfangs der Schneider Vorteile erkennen, mußte jedoch bald seine Führung an den Spectrum abgeben. Nach einem harten Gefecht, welches ähnlich der ersten Partie verlief, hatte wiederum der Spectrum einen Turm mehr als sein Gegner. Durch einen Vorstoß zweier Bauern gelangte er obendrein zusätzlich zu einer Dame und hatte danach natürlich keine Schwierigkeiten mehr, seinen Gegner zu bezwingen.

Das Ergebniss des Turniers hat wieder einmal für Diskussionen in der Redaktion gesorgt. Ist der Spectrum nun wirklich besser als der Schneider? Diese Frage kann natürlich nicht so einfach beantwortet werden, jedoch läßt sich mit Sicherheit sagen, daß das Spectrum-Programm schneller abgearbeitet wurde und somit tiefer gerechnet werden konnte. Obwohl beide Rechner in etwa die gleiche Taktfrequenz benutzen, arbeitet der CPC-Processor etwas langsamer, da er duch sogenannte Wait-Zyklen des Videoprozessors stark gebremst wird. Das dürfte wohl das Geheimnis des Ergebnisses sein. Ich hoffe, ich habe mit diesem Bericht nicht die Schneider-Freunde verärgert. Als Trost sei daraufhingewiesen, daß dieser Rechner die grafisch besseren Möglichkeiten besitzt. *Knarf*

Foto: Schneider

Unser neuer Champion heißt: Colossus (Spectrum)

Das Entscheidungsspiel

Spectrum	CPC	Spectrum	CPC
B C2-C4	S G8-F6	B E3-E4+	K F5-F6
B D2-D4	B E2-E6	B E4XD5	B E6XD5
S G1-F3	L F8-B4+	T E2-E8	K F6-F5
L C1-D2	L B4XD2+	T C3-E3	T D1-F1+
S B1-D2	S D7-D5	K F3-G3	T F1-G1+
B E2-E3	K O-O	K G3-H4	K F5XF4
L F1-D3	S B8-C6	K H4XH5	B B7-B6
K O-O	L C8-D7	B C5XB6	B A7XB6
B C4-C5	T A8-C8	B H2-H4	B D5-D4
T A1-C1	T F8-E8	T E3-E4+	K F4-F5
T C1-C3	D D8-E7	T E4XD4	T G1-G2
T F1-E1	T C8-D8	K H5-H6	B C7-C5
S F3-E5	S C6XE5	T D4-D5	K F5-F4
B D4-E5	S F6-E4	B B4-C5	T G2-B2
S D2XE4	B D5XE4	B C5XB6	T B2XB6+
L D3XE4	L D7-C6	K H6-G7	T B6-B2
D D1-F3	L C6XE4	B A4-A5	T B2-G2+
D F3-E4	T D8-D5	K G7-H8	T G2-C2
B F2-F4	D E7-D7	B A5-A6	T C2-F2
B B2-B4	T E8-D8	B A6-A7	T F2-A2
T E1-E2	T D5-D1+	B A7-A8	T A2XA8
K G1-F2	D D7-D5	T E8XA8	K F4-E4
D E4XD5	T D8XD5	T A8-D8	K E4-F4
K F2-F3	B F7-F5	B H4-H5	K F4-G4
B E5-F6	B G7-F6	B H5-H6	K G4-H4
K F3-E4	K G8-F7	K H8-G8	K H4-G4
B A2-A4	B F6-F5+	B H6-H7	K G4-H4
K E4-F3	K F7-F6	B H7-H8+DAME	K H4-G4
B G2-G4	B F5-G4	D H8-H2	K G4-F3
K F3XG4	B H7-H5+	T D8-F8+	K F3-E4
K G4-F3	K F6-F5	D H2-E5	MATT

Kleinanzeigen in ASM

VERKÄUFE

* **Astrein!** * Orig. „Freeze Frame“* Das Supermodul für C-64 a. England! (Test: 64er/9, S. 164 u. ASM Nr. 6) Kopiert 99,99 % aller Software, menügesteuert auf Tape o. Disk! Pgme. laufen dann auch o. Modul. Dir.-Import: schlappe 119,--DM! Neu: läuft auch m. Fl.-Speeder! Sof. bestellen: NN + 3,50 o. Vork. **ASTRO, Postfach 1330, 3502 Vellmar**

OHOO! THE FINAL CARTRIDGE!!!* Modul-Betr.-System für C-64: Floppy u. Tape-Turbo, Centr.-Interface, Hardcopies, + 24K-RAM f. Basic, Toolkit, Funktionstasten, Reset, Masch.-Monitor, Copy-Modul, und ... und ... * Dir.-Import, alberne 125 DM! Sof. bestellen: NN + 3,50 od. Vork. Weitere Hammer-Angebote folgen. **ASTRO, Postfach 1330, 3502 Vellmar**

Dudeljöh! Super-Sparangebot!* 2 Spitzenmodule f. C-64: Orig. FREEZE-FRAME + The Final Cartridge beides jew. neueste Version, – zum unglaublichen „Jetzt-aber-gleich-bestellen-Preis“: Nur 230 DM (zusammen) NN + 3,50 oder Vork. – Drunter gehts kaum noch. Weitere Hammer-Angebote in Kürze! **ASTRO, Postfach 1330, 3502 Vellmar**

– Grafikprogramme – für C-64 mit Simons' Basic und C-16 Grafik-Demos mit ausführl. Erklärungen und vielfältigen Anwendungsbeispielen. Außerdem tolle Grafiken verschiedener Art u.v.m.! Auch auf Disk! Infos gegen Rückporto! Info mit Cassette: 3,80 DM (Briefm.). B. Jakob, Kehl 4, 8832 Weißenburg 1

Punktgetreue Grafikhardcopy auf 7-Nadeldruckern für +4 u. erw. C-16. Ihre Computergrafik wird mit 200 x 320 Punkten ausgedruckt und auf ca. DIN A 4 vergrößert. Auf Disc nur DM 22,70. Info gegen DM 2,-- in Briefm. von H. Spackner, Rabboltstraße 5, 4600 Dortmund 13

* **VC-20 Software** zu Mini-Preisen! * Jetzt bei F. Segovia, Nordwaldstr. 83, D-4407 Emsdetten, Infos gegen 1,20 DM! Programme schon ab 2,-- DM! Kein Schutt! Bis dann!

*** **Achtung** ***
ZX 81 Software 16K 1. Frogger, 2. Bowling + Robort + Bingo, 3. Blackjack + Slot, 4. States und Capitals, 5. Stamp Collector. 5 DM pro Kassette, nur 1 x hier, keine Raubkopien, Tel.: 0 71 81/ 7 37 33

Nur die Besten!

Neue starke 64er-Games

Spiel	Format	Preis	Sprache
Acro Jet	K/D	35-/49-	d
Alley Cat	K/D	26-/36-	e
Alter Ego	D	75-	e
Alterna. Reality	D	49-	d
Arkana	K	35-	e
Asterix	K/D	28-/40-	d
Ballyhoo	D	79-	e
Bard's Tale	D	65-	e
Bard's Tale 2	D	65-	e
Beyond F. For	K/D	32-/46-	e
Bobby Baring	K/D	29-/39-	d
Breakthru – kommt in Kürze!			
Champ. Wrestl.	K/D	28-/40-	e
Commando 86 – kommt!			
Crusade Euro	K/D	31-/47-	e
Crystal Castle	K/D	31-/47-	d
Cyberun	K/D	31-/47-	e
Cyborg	K	23-	e
D-Activator	K/D	30-/48-	e
Dantes Inferno	K	30-	e
Destroyer – kommt in Kürze!			
Die Erbschaft	K/D	48-/59-	e
Dragon's Lair	K/D	25-/36-	d
Empire	K/D	33-/42-	e
Explodg. Fist 2	K/D	31-/47-	d
Flight Deck	K/D	40-/47-	e
Future Knight – kommt!			
Galvan – kommt in Kürze!			
GameMaker	K/D	48-/61-	d
Gato U-Boot-Simulat	D	99-	e
Ghost & Goblin	K/D	29-/39-	e
Hacker 2	K/D	23-/40-	e
Hanse	K/D	39-/55-	d
Heartland	K/D	36,/52-	e
Hexenküche 2	K/D	22-/33-	d
Hijack	K/D	39-/59-	e
Hole in One – kommt in Kürze!			
Hyperball – kommt in Kürze!			
Icari Warrior – kommt!			
I.C.U.P.S.	K/D	29-/47-	e
Illusion	K/D	49-/59-	e
Intern. Karate	K/D	20-/36-	e
Iridis Alpha	K/D	23-/32-	e
Jeep Command – kommt!			
Knight Games	K/D	32-/47-	e
Knight Rider	K/D	27-/45-	e
Leader Bd. 1	K/D	33-/49-	d
Leader Board 2	K	27-	e
Leather God. o. Ph. – kommt!			
Magic Marble	K/D	36-/55--	e
Mandragore	K/D	45-/59-	e
Marble Madness	D	91-	e
Miami Vice	K/D	28-/40-	d
Mission A.D.	K/D	29-/45-	e

Spiel	Format	Preis	Sprache
Miss. Elevator	K/D	31-/41-	d
Mission X14	D	25-	e
Movie Monster	D	45-	e
1942 – kommt in Kürze!			
Nexus	K/D	33-/40-	d
Ninja	K/D	15-/25-	e
N.O.M.A.D.	K	30-	e
Op. Hongkong	K/D	28-/32-	e
Paperboy	K/D	30-/45-	e
Parallax	K/D	29-/38-	e
Powerplay	K	30-	e
Printmaster	D	149-	d
Questprobe	D	47-	e
Rebel Planet	K/D	31-/41	d
R.M.S Titanic	K/D	25-/35-	e
Room 10	K/D	23-/38-	e
Sanxion	K	30-	e
Scarab – kommt in Kürze!			
Schatzgräber	D	59-	d
Shogun	K/D	31-/41-	d
Silent Service	K/D	31-/47-	d
Solo Flight 2	K/D	31-/47-	d
Space Doubt	K	31-	e
Star Treck	K/D	28-/36-	e
Strike Force H.	K/D	32-/48-	e
Super Cycle	K/D	31-/41-	d
Super Huey 2 – kommt!			
Super Ping Pong – kommt!			
Tass Times	D	59-	e
Tau Ceti	K/D	29-/41-	e
Thai Boxing	K/D	25-/39-	e
The Boggit	K	24-	e
The Pawn – kommt in Kürze!			
Trail Blazer	K/D	29-/45-	e
Trap Door – kommt in Kürze!			
Traps	K/D	29-/42-	e
Trivial Pursuit	K/D	35-/47-	e
Two on Two	D	59-	e
Ultima 4	D	64-	e
Vera Cruz	K/D	49-/59-	e
W.A.R.	K/D	31-/47-	e
Way of Tiger	K/D	29-/43-	d
Werner	K/D	26-/36-	d
World Games	K/D	28-/40-	d
Zoids	K/D	27-/41-	d
221B Baker Street – kommt!			
Zzap Sizzlers – kommt!			

Ausgesucht gutes Zubehör:

Artikel	Preis
Competit. Pro Microst	DM 47-
Quick Shot 2 Micro	DM 39-
Speedking-St. KONIX	DM 35-
Fast Load Modul, EPYX	DM 45-
Vorpal Utility, Disk	DM 45-
Staubschutz für 64er	DM 13-

(e = in englisch, d = in deutsch – Irrtümer und Änderungen vorbehalten)

FUNTASTIC MailOrder
Müllerstr. 44 · 8000 München 5 · Tel. 089-2609594

FUN*TASTIC

Schneider CPC 464 / 664 / 6128! Preisgünstige Programme (Action, Denkspiele, Anwendungen) aus ET-genentwicklung für jeden CPC-Computer von Schneider erhalten Sie bei Friedrich Neuper, Posftach 72, 8473 Pfreimd. Fordern Sie einfach das kostenlose Info an. Postkarte genügt.

C-64! 500 Freie Progr. Aus USA! Public-Domain-Software in engl. Sprache (Massenweise Anwender-, Dienst-, Spiel- u. Lernprogr.) gegen Kopiergebühr von nur 1 DM abzugeben; z. B. Terminalprogramm, Comal, Music-Composer, Monitor, Fastcopy, Labelprint, Discdoctor. Katalog (5 DM) anfordern bei: TEXASOFT, Herthastr. 26, 8000 München 19

+ C-64 VC-20 PC-128 C-64 VC-20 + JOKER – Das C-64 + PC-128 Telemagazin. Senden Sie uns 8 DM, den Datenträger (Kass./Disk.) und einen mit 2 DM frankierten Rückumschlag und Sie erhalten in 7 Tagen „JOKER Nr. 1“ – VC-20 Softwareliste für 50 Pf. C-64 + PC-128 Scherzadvendure Advenia (Info für 50 Pf.) Kass./Disk.: 20 DM – M. Platt, C-Orff-Str. 4, 8721 Hambach

C-16/116 Software
Für nur 20 DM als Schein, Scheck oder per Nachnahme erhalten Sie 20 Spiel- und Anwendungsprogramme (keine Raubkopien). Liste 80 Pf. Rückporte. Scheck, Schein oder Briefmarke bitte an Daniel Breitlich, Kleine Höllbergstr. 6, 6000 Frankfurt 50. Der Versand der Kassette erfolgt umgehend.

*** VC-20 * VC-20 * VC-20 ***
Supersoftware fast geschenkt!!! Kein Programm kostet mehr als 3 DM. Eine Liste gibt es gegen 80 Pf. in Briefmarken! Schreibt noch heute an SF-Soft, Sven Fauthaber, Mühlenweg 7, 3401 Seulingen. Unser Liste wurde neu überarbeitet.

C16/116 Zeichen- und
Grafikprogramme 16 K Version, und CAD-System 64 k Version, zum Entwerfen, Zeichnen und Konstruieren. Info gegen Proto: Dipl. Ing. M. Rätzel, Ulvenbergstr. 6, D-6100 Darmstadt.

PREISWERTE SOFTWARE
für C16/C16 + 64 K / Plus 4. Ausführl. Info gegen Rückporto bei B. Lauer, Handgasse 10, 8700 Würzburg.

CONTACT

VERKÄUFE

Verkaufe Commodore C16 Spiele. Diesen Monat sind es: Formula 1, Simulator, Winter Olympiade, Kung Fu Kid, Spoctipede, Tutti Futti, 5 Top Spiele zu nur 30,– DM. Den Bestellungen bitte Schein oder Scheck beilegen. Bestellungen bitte an: Sascha Leschinsky, Schützenstr. 3A, 4200 Oberhausen 12,.

Zu Verkaufen!!!
Schneider CPC 464 mit Farbmonitor, Vortex Speichererweiterung (256K), 3" Floppy, viele Programme (u.a. dBaseII), Spiele und Bücher (Neupreis über 3000 DM). PREIS: 2000 DM VHS. Gregor Stuck, Austr. 3, 6708 Neuhofen, Tel. ab 17.00 Uhr 06236/52621.

Verkaufe Atari-System: 130 XE + Disk + Drucker + Datasette + Software + Lit. + Disketten für 900 DM, evtl. auch Einzelverkauf, 3/4 Jahre alt bei: Michael Fischer, Tel.: 02581/2558.

Wer braucht einen VC-20 gut erhalten! V.B. 200 DM. Angebote an: Marc Schwarzer, Höhenweg 30, 6992 Weikersheim! Telefon 07934547.

SUPER ✦ SUPER ✦ SUPER
C64 – C128 – C64-C128 – C64 – C12 Free Soft! Freesoft! Free Soft und Anwenderprogramme ab 5,– DM pro Disk!!!! Unser Hardware-Angebot umfaßt elektronische Bauelemente und Schnittstellenspion für Userport an C64/128!!! Robtron/Mommsenstr. 14, 4300 Essen, Tel. 020/762575 (FIRMA).

Brauchst Du heute noch 5 Spiele, kauf bei Mini-Soft ganz viele. RESTPOSTEN: C16/116 Software
Gammelpack 1 (5 Spiele) 11,11 DM
Gammelpack 2 (10 Spiele) 18,18 DM
Die Gamepacks bieten: Kassettenspiele wie z.B. Kobra, Tennis, Moon Fighter, Jumpman u.a. Bestell es dir bei Mini-Soft, Stryckweg 48, 3542 Willingen.

Commodore SX 64 mit Textverarbeitungsmodulen Robotex/Witte für Brother CE und Vizawrite für Matrix und Typenraddrucker, DM 1.200,–, Telefon 040/861698. Commodore 8028 Typenraddrucker mit Centromics-Interface DM 550,–, Telefon 040/861698 oder 040/860498.

Thomas-Soft Tsamadou – 4-Athina-Greece-Software for C-64-128 write and we send you our list, Thomas-Soft ✦ Thomas-Soft ✦ Thomas-Soft.

VC-64 Programme:

Das Riff (Abent.-Adventure)	24,80
War Games (3 Spiele)	14,80
Programmsorte (Progr. sort.)	24,80
Warenbestand o. Termin je	24,80
Super 8 Datei o. Telefon-D.	24,80
Rechnungen	29,80
Rally; Spider Hunt; Comic: je	14,80

und viele, viele mehr. Liste: DM 1,-- bei: OLDI-SOFT, Postfach 1132, 2190 Cuxhaven 12

C-16/116 mit Floppy – Aufgepaßt! 2 Super-Wirtschaftsspiele auf einer Diskette für nur 10 DM, insges. 80KByte Software für 1-4 Spieler mit Anleitung u. ewig speicherbarem Spielstand. Lieferung erfolgt sofort. Einfach einen 10 DM-Schein in einen Umschlag und abschikken an: Ralf Adling, Lingener Straße 6, 4576 Berge

---

C-64 Orig.: Disk: Nibelungen (65 DM), Herz von A. (40 DM), Cass.: Winter Games, Tour de France, on Field Foot, Int. Basketball, World S.Basketball, On Court Tennis, Rac.Dest.Set, Richard P. Rennzirkus, Hanse, Dragonriders of pern, Oing Pong, Fort Apocalypse, Show Jumper, Speed King, Barry MCG.Boxing, zu je 30 DM – Tel.: 069/784983

++ C-16/116/+4 Software ++

Yie Are Kung Fu	24,90
Winter Olympiade	24,90
Projekt Nova	22,90
Mercenary	25,90
Mercenary II	17,90
Frank Brunos Boxing	24,90
Bomb Jack	24,90
A.C.E	29,--

Comp. Service, Postfach 1304, 7013 Senden

++ Software C-16/116/+4 ++
Robo Knight – Street Olympic – Dark Tower – Hektik – Golf – Sword of Destiny – Munch It – Water Grand Prix – Trizones – 3-D Time Trek – Autobahn – Runner – Shark – Tazz – Vox – Climb It – Shoot It – Hop It – Alle Programme je nur 9,90 DM. Computer Service: Tel.: 07307/6230

---

888 C-16/116/+4 Software

Favourite 4 (4 Spiele)	27,90
Plus Paket (4 Spiele)	30,--
Superhits (6 Spiele)	27,90
Classics I (4 Spiele)	30,--
Classics II (4 Spiele)	30,--
Exploding Fist	27,90
Ghost and Goblins	27,90
Paper Boy	27,90

Comp. Service, Postfach 1304, 7013 Senden

SONDERAKTION – Disketten
■ 5¼", 48 tpi, DM 0,99, 2D ■
■ 3½", 135 tpi, DM 3,19, 1DD ■
■ auch andere, bes. Garantie ■
■ Allg. Austro-AG, Ringstr. 10 ■
■■■ D-8057 Eching, ■■■
■■■ Tel.: 08133/6116 ■■■

So bestellen Sie:

Der Mindestbestellwert von Software liegt bei **15.00 DM!**

Sie können das Geld in bar oder per Scheck Ihrer schriftlichen Bestellung beilegen.

Bei Nachnahme-Versand werden 4.00 DM für Porto-Kosten erhoben.

Auslandsbestellungen werden nur per Vorauskasse entgegengenommen!

Rufen Sie uns doch einfach einmal an! Unsere Telefone sind wochentags ab 9.30 Uhr für Sie zu erreichen!

SOFTWARE-VERSAND
ANDREAS BACHLER
POSTFACH 429
D-4290 BOCHOLT
☎ **(02871) 183088**

Wir haben die Software, die Sie suchen!

Commodore 64/128

	Kassette	Diskette
Alleykat	29,95 DM	38,95 DM
Asterix	39,95 DM	44,95 DM
Dan Dare	38,95 DM	
Deactivators	38,95 DM	48,95 DM
Die Erbschaft	48,95 DM	58,95 DM
Hacker II	38,95 DM	44,95 DM
Jack the Nipper	32,95 DM	42,95 DM
Knight Games	38,95 DM	38,95 DM
Leather Godesses of Phobos		78,95 DM
1942	32,95 DM	44,95 DM
Parallax	34,95 DM	
Room 10	29,95 DM	
Sanxion	32,95 DM	
Tass Times		58,95 DM
Trinity		98,95 DM
Vera Cruz	48,95 DM	58,95 DM
Way of the Expl. Fist II	32,95 DM	

Schneider CPC (464, 664, 6128)

	Kassette	Diskette
Batman	29,00 DM	44,95 DM
Jack, the Nipper	32,95 DM	32,95 DM
Movie	25,95 DM	44,95 DM
Room 10	29,95 DM	44,95 DM
Saboteur	32,95 DM	32,95 DM
Spindizzy	25,00 DM	
Star Strike II	32,95 DM	
Tau Ceti		32,95 DM
Winter Games	32,95 DM	54,95 DM

Commodore 16/116/PLUS4

	Kassette
ACE	32,00 DM
ACE (+64K)	34,95 DM
Bandits at Zero	14,95 DM
Bomb Jack	29,00 DM
Formula One Sim.	9,95 DM
Frank Bruno's Boxing	25,00 DM
Ghosts 'n' Goblins	29,00 DM
International Karate	25,00 DM
Jack Attack (Modul)	14,95 DM
Kikstart	9,95 DM
Kiwi (+64K)	29,00 DM
Legionnaire	19,95 DM
Matrix/Laser Zone	29,00 DM
Monty on the Run	25,00 DM
Paint Box	25,00 DM
Project Nora	25,00 DM
ROM-Listing	29,00 DM
Space Pilot	19,95 DM
Text Manager (Disk)	25,00 DM
Text Manager (Kass.)	25,00 DM
Winter Olympiade	29,00 DM
Yie Ar Kung-Fu	29,00 DM

ATARI ST (260, 520, 1040)

	Diskette
Arena	89,00 DM
Deep Space	89,00 DM
Leader Board	75,00 DM
Winter Games	72,00 DM

Fordern Sie kostenloses Informationsmaterial über unser Liefer-Programm für folgende Computer an: COMMODORE 64/128, COMMODORE 16/116/PLUS 4, SCHNEIDER 464/664, ATARI 130XE/260ST/520ST/800XL, SINCLAIR SPECTRUM und MSX. Bitte geben Sie immer Ihren Computertyp an!

xxx Zu verschenken! xxx
Habe ich leider nichts, aber C-64 + 1541 + Abdeckh. + Diskarchi + 10 Di. m. Top-Games umsonst dazu billig anzugeben – VB 780,– DM
Tel.: 0 80 95 / 15 61

---

15 Top Spiele für nur 10 DM; z. B. SOS, Viper, Horror, Frog Match. Tel.: 0 77 61 / 41 86; 19 bis 20 Uhr

---

C64, C128, VC20, C16/116! Spiele, Termin, Lager, Fibu, EK-VK, Lotto, Adress, Tabello, Foto-, Film-, Video-, Musikarchiv, Digitalo, Denktraining, YSI, Kartei, Biblo, KFZ, Handbücher, ab 9,90 DM. Katalog gegen 80 Pf-Marke. Computerservice T. Hofstede, An der Windmühle 8, 5010 Bergheim

---

C-116 + 64K + Schreibmaschinentastatur incl. 10-er Block + Datasette für 250 DM – Tel.: 0 70 71 / 5 23 05

German Software Service. Wie bieten Supersoftware für den C-16: Invasion USA (35 DM), Rambo First Blood Part II (35 DM), War Games (35 DM) u.v.a. – Information: Frank Schmitz, Wagnerstr. 12 a, 4270 Dorsten 1

Verkaufe Spiele für C16
Adresse: Chr. Schulz, Schönbergstr. 17, 7408 Kustgrdingen-5 – Rückporto!

Verkaufe C16 + Datasette + 2 Bücher + 26 Spiele + Joystick + Adapter + Zeitschriften = 400 DM. Andreas Eraaf, Tel. 02402/15917 oder ab 19 Uhr! 02402/16690.

MSX-Sony Hit-Bit + Bitcorder und jede Menge Spiele für 300 DM abzugeben. Tel. 02841/44660.

Verkaufe: Acorn electron + software. Preis: 200 DM!!! Matthias Knauss, Kaspar Bregenzerstr. 8, 7060 Schorndorf.

Verkaufe 20 Ausgaben von Input 64 auf Datasette für 200 DM. Außerdem verkaufe ich super Huey und Flyer Fox auf Datasette für zusammen 50 DM. Verkaufe auch Summer Games 1 auf Datasette für 30 DM. Alles zusammen verkaufe ich für 215 DM. Nähere Informationen von: Inge Lehmann, Hallstraße 23, 6344 Dietzhoelztal-1. Bitte melden – Bitte melden – Bitte.

Verk. Übersetzungs- und Abfrageprogramm für Atari 800 XL. Es sind über 4000 englische und deutsche Wörter gespeichert. Kass. für DM 20 bei J. Steinl, Herderstr. 4, 8263 Burghausen.

Commodore 64-Software:
Game-Disk-Spiele und Anwendungen für den privaten Gebrauch!! 18 Programme auf einer Disk! (Alle Programme Eigenproduktion!) Brief mit 20,– DM-Schein an A. Frensch / Jan van Werth Str. 8, 4052 Korschenbroich 2, jede Game-Disk mit ausführlicher Bedienungsanleitung für jedes Programm.

VC-20 Software zu Kleinstpreisen, Original Steckmodule und Cassetten bis zu 80 % reduziert. Liste gegen 80 Pf. bei: Mini-Soft, Stryckweg 48, 3542 Willingen.

Modern Arts – wir laden bis die Floppy raucht!! Spott-günstige SUPERGAMES und SUPER-UTILITIES!!! Sofort INFO anfordern bei: M. Hillebrand, Hauptstr. 31, Info 1 DM, 8832 Wollerau, Hardware: C-64 und Floppy!!!

Endlich – Für den C64 + C128
Biorhythmus-Programm mit Druck, DM 25,– inkl. Disk, H.-K. Markus, Am Stadion 1, 4630 Bochum 1.

Verkaufe C-116 + Datasette + 1 Joy + 50 Spiele – noch Garantie, Preis n.V.B. Bitte melden bei: Harald Dziwisch, Tel. 0214/49795, ab 19.00 Uhr.

✦✦✦ TOP-PROGRAMM ✦✦✦
für C-16/116!!! Verkaufe das Spiel Great Bike Race für 16 DM auf Kassette. Porto & Verpakkung inbegriffen! Original Game/Eig. Cop. 16 DM als Scheck oder Schein einsenden an Martin Schütz, An der Ohligsmühle 40, D-5300 Bonn 1.

Verkaufe C-116 mit Datasette + Joystick + ca. 20 Spiele z.B. Tutti Frutti, Vox usw. + Literatur für DM 180,–– ohne Cass., DM 220,–– mit Cassetten. Extra-Angebot: Verkaufe Spiele: Flugsimulator Zero 15 DM 20,–– BMX Racers DM 5,–– (Originale). D. Wiessner, Griesäckerstr. 18, 7803 Gundelfingen, Tel.: 07 61/58 23 31

● Verkaufe verschiedene ● Commodore-Spiele (Orginal!) C-16/64. Info gegen Rückporto!!! Joachim Seufferle, Christallerweg 3, 7060 Schorndorf 1.

✦✦✦ GUAZUELA ✦✦✦
Versetzen Sie sich in die Rolle des Präsidenten einer Bananenrepublik! Homplexes Simulationsspiel. Cassette 15,– DM, Diskette 3" 25,– DM (als V-Scheck oder in Scheinen) – Thomas Naumann, Blücherstr. 13, 2300 Kiel 1.

C-16 und C-116 Hardware
64kB Speichererweiterung mit Umschalter 16/64k: Bausatz DM 49,–. Aufrüstservice (Garantie) DM 89,–. UNEX-16 (RS-232 + 6522 VIA Userport + 4 EPROM-Sockel) DM 195,–. IEP-16 Eprom-Brenner DM 228,–. 64k-Eprom-Karte 4fach DM 69,–. Info's anfordern bei S&J HAAS, Vohenstraußerstr. 90, 8480 Weiden.

CPC 464 Colourmonitor + DDI-1 + Maus + Software. Info: 0 26 01 / 27 11.

ACHTUNG! C-16 User
Tausche und verkaufe Anwender- und Spielprogramme, große Auswahl, Ulf Peters, Garlonzer Str. 11, 2351 Trapp Enkamp, Tel. 04323/4133.

Verk. Übersetzungs- und Abfrageprogramm für Atari 800 XL. Es sind über 4000 englische und deutsche Wörter gespeichert. Kass. für DM 20 bei J. Steinl, Herderstr. 4, 8263 Burghausen, nur Kassette.

● ● ● Thomas-Soft ● ● ●
Tsamadou 4, Athina-Greece, Software for C-64, Neewsroom, The print saop, Set simu lator, Write and we send you our list, Original Software 14 DM (Tape), Order now all the new Games for C-64-128 CPC 464, ZX Spectrum, Thomas-Software House, Original Games 14 DM.

VERKÄUFE

SPECTRUM USER-CLUB Wuppertal bietet Einsteigern und Profis jeden Monat Tips & Tricks, Hard- und Software-News in eigener Clubzeitschrift, außerdem auch Programmservice. Ger. Beitrag, Home Leistung, seit über drei Jahren erfolgreich und aktiv. Werden Sie Mitglied. Info gg. Rückporto von Rolf Knorre, Postfach 200102, 5600 Wuppertal 2.

*** * W.A.W. Elektronik * ***
Autorisierter Commodore Service, Tegeler Str. 2, 1000 Berlin 28, Tel.: 0 30 / 4 04 33 31 – Mo-Fr 10-18 h. Commodore Computer, Zubehör, Ersatzteile: C-16 64K-Ram-Erweiterung 69 DM; Drucker CPA 80 X 798 DM; Prologic-Dos 298 DM; Disketten ab 13,95 DM; Amiga Hard- u. Software; Speichererw. 198 DM; Div. Software

„C-16/116/Plus 4" Spieleprogramme, 17 + 4, Schiffeversenken, Las Vegas Spielautomat, Preis 10,-- DM / Programm. Scheck/Schein an: J. Schramme, Postfach 1631, 3260 Rinteln 1

Verkaufe C-116 mit Datasette/ Joystick/Netzteil u. Bücher/ca. 30 Spiele z.b. Wintergames, Formal 1, Legionär, auch einzeln abzugeben. Preis zusammen 250 DM. Tel.: 0 68 34/5 45 10

ZS-Soft
Bitte neuen Herbst-Winter-Katalog anfordern! 1,– DM Versandgebühr beilegen.

Software für Lernprogramme u. Verhaltenstraining. Von Pädag. u. Psychologen entwikkelt. Wir erstellen Ihnen auch Programme nach Wunsch! Liste anfordern für Schneider (Kass.u. Disk) bei: Dr. B. Kolb, Bergstr. 34, 6900 Heidelberg, Tel.: 0 62 21 / 47 47 11

***Das ist das Letzte** f. den 64er* Orig. „The Final Cartridge": Superbetr.system f.d. Userport. Speeder, Monitor, Freezer, Tools. Das absolute Muß-Modul!! – Durch Direkt-Import jetzt nur noch 125 DM (Vorkasse, NN + 3m50) – Achtet auf unsere Angebote: Jetzt und demnächst..... **ASTRO*, Pf. 1330, 3502 Vellmar**

Verkaufe Commodore-PC 1280 (noch neuwertig) mit Drucker-Interface (Centronics-Schnittstelle). Reisenzein, Wilhelm, A-9772 Dellach/Drau 129, Tel.: 04714/246

C-16 u. C-116 je mit Datasette u. Basic-K., Textverarb, Dateiverwaltung u. Spielen für je DM 150,– zu verkauf. A. Lummerich, Tel.: 05206/5052 nach 18.00 Uhr

Jaa da staun ich aber heftig!! Das Super-Spar-Modulpaket für den Commodore-Freak! – Supercopymodul „FREEZE-FRAME" und Modulbetriebssystem „The Final Cartridge" – 2 Module zusammen zum „NICHT-ZU-GLAUBEN-PREIS": nur 230,– DM (Vork. od. NN + 3,50) – gleich bestellen – Vergleicht doch mal! **ASTRO, Postfach 1330, 3502 Vellmar**

****Größter C-16/116/P 4 Club**** Bietet einen tollen Service u.a. Fachzeitschrift auf Datenträger. Informationen gegen 1,30 Porto. Hacker, Wingert 10, 5440 Mayen 14

Spectrum Orig. Progr.: Theatre Europe, Superchess, Jack the Nipper, Biggles, Southern Belle, V, Everyone's a Wally, Ghost'n Goblins, Combat Lynx arm. für je 10 DM, Tel. 02234/ 52488.

Wer günstig allerneuste C-64-Software auf Disk kaufen oder tauschen will schreibt an: Jörg Richter, PLK 077127A, 3050 Wunstorf. Habe immer alle neuen Programme!!! Bis bald!

Verkaufe C-116-Datasette (Garantie bis 4.1.87), Handbuch, Basiclernkass. u. 16 Spiele für nur 170 DM. Bei: Christoph Furtkamp, Tel.: 0 28 51 / 25 11

VC-20 – Club
Suche noch Mitglieder zum Tausch. Haben 800 Programme, kein Beitrag. Bernd Steinmetz, Postfach 10 36 31, 3500 Kassel

Floppy 1541 – Neuwertig (bis 07.12.86 Garantie!) Für nur DM 400,-- abzugeben!! Gerhard Fischer, Heinrichgasse 7, 7910 Neu-Ulm

Verk. 15 VC-20 Module zum Preis pro Modul: 50,-- DM. Spitzenspiele! René Cloßes, Hohenkirchner Str. 10, 3501 Espenau

W.A.W. Elektronik – Autorisierter Commodore Service, Tegeler Str. 2, 1000 Berlin 28, Tel.: 030/404 33 31 – Mo-Fr 10-18 h, Commodore Computer, Zubehör, Ersatzteile: C-16 64 K-RAM-Erweiterung 69,--; Drukker CPA 80 X 798,--; Prologic-Dos 298,--; Disketten ab 13,95; Amiga Hard- + Software: Speichererw. 198,--; Div. Softw.

Software für Alle!
(C-16 mit 16k o. 64k und Plus 4 mit/ohne Floppy) gibt's bei B. Lauer, Handgasse 10, 8700 Würzburg. Gratisinfo gegen Rückporto.

ANKÄUFE

Suche Drucker u. Datasette / u.o. Floppy sowie Anwenderprogr. f. C-16, Compute mit-Ausg. 5/86. Ang. an: Tel.: 0 95 32/5 19 od. H. Herbst, Dippach 19, 8617 Maroldsweisach

Suche Anwendungs- u. Spielprogramme sowie Monitor für C-16. Hermann Kuper, Schlanestr. 4, 4441 Spelle

*** * C-16/116/Plus 4 * ***
Suche und Tausche Software (auch 64k). Suche auch Datasette 1531! Helmut Plank, Öhlermühle 21, A-3362 Öhling / Österreich

Suche preisgünstige Software für C-16. Tel.: 0 43 36 / 2 59 ab 16.00 Uhr, Andreas Geers, Po de Barg 8, 2372 Owschlag

Wer hat od. kann mir Vokabeltrainer für Französisch auf C-16 erstellen? CH. Civerni, Nachtigallenweg 6, 6951 Schefflenz, Tel.: 06293 8745

Suche günstige Software für den C-116, suche ebenfalls günstigen Drucker für C-116. Angebote an: H.-J. Wienand, s'-Heerenbergerstraße 41, 4240 Emmerich 1

✦ ✦ ATARI 800 XL Disk ✦ ✦
Suche Software und Drucker für XL 800. V. Piper, 8460 Schwandorf, Kreuzbergstr. 1A, Tel. (nach 17 Uhr) 09431/21990.

Suche Software für C-16/ C-116 (nur Cassetten). Tausche auch. Dringend!!! Angebote bitte an Georg Deil, Hauptstraße 21, 7919 Osterberg, Tel. 08333-1581.

CPC 128 ● CPC 6128 ● CPC 6128 ● Suche Software aller Art. Bitte nur Disclisten an: F. Mißfeld, Meisenweg 12, 2401 Groß Grönau, Telefon 04509/ 1552.

ATARI * ATARI * ATARI
Suche dringend TURBO TAPe für ATARI. Zahle gut. Suche auch Tauschgelegenheiten (Disk/Cass.) Fragt nach Felix: Tel.: 06222/53946

Skat-Programm gesucht, Basic oder 6502 – Hinweise/Angebote an: H. Meier, Stettiner Strße 11, 5657 Haan 1, Tel.: 02129/ 6373 (19 bis 22 Uhr)

Suche Basiccode-Lader für den C-16/116 mit der Datasette. Wer hilft? Werner Vogt, Ringstr. 49, 5409 Steinberg

Suche Programm über Biorhythmik für C-16 64KByte – Berthold Nietschke, Ristedter Str. 54, 2808 Syke-Gessel

Wer verkauft mir ein neuwertiges Netzgerät für den C16 oder weiß, wo man Netzgeräte kaufen kann? Angebote an: Ramin Assadiar, Eichhoffstr. 12, 4600 Dortmund 50, Tel. 0231/ 735680.

ATARI (800XL) Disk u/o. Tapex C11, suche Copy Programm für Boottape auf Disk u/a Turbo Tape. Weiter suche ich auch Programm wie Golf / Football und Mühle / Dame u.ä. Wer hilft mir. Habe Schwierigkeit beim Laden (Tape) „Silicon". Bitte melden bei: Achim Hartmann, Frillendorfer Straße 52, 4300 Essen 1.

Suche billigen C-16! Angebot an W. Beerbom, Oppenwehe 352, 4995 Stemwede 3

VC-20/C-64 – Suche – 32Byte Erw. für VC-20 (80-100 DM), suche C-64 nicht defekt (300 DM). Thomas Cosjc (Löper), Paderbornerstr. 25, 4799 Borchen, Tel.: 05251 / 39600

VC 20 Supererweiterung VC-1211 (Graphikhilfe) dringend gesucht, Willy Kreuzer, Weichselgasse 22, A-2500 BAden, Tel. 02252/87970.

✦✦✦✦ Suche C-64 ✦✦✦✦
Angebote an Günther Crumme, Vollmestraße 54, 5883 Kierspe.

Suche Software für Sinclair QL, Programme (Spiele, Anwendung, Sprachen und Anleitungen für Programme. Bin evtl. auch an Tausch interessiert. Tel. 06102/34874 bis 19.00 Uhr.

Suche defekten C16 zum Ausschlachten! Suche gebrauchten C16 für 80 DM, Tel. 05261/ 87261 ab 17 Uhr.

Ich suche die Zeitschriften 2/ 86, 3/86 von Compute mit: Sven Mußwitz, An der Naßburg 17, 6369 Nidderau I.

Wer verkauft defekten Computer? (C-16/C-64/CPC oder andere). Bitte melden bei: Hubert Mühlbacher, Plattenberg 3, 8221 Waging am See. Verkaufe auch C-16/116 Programme!

C-16/116 – Suche einfache und schnelle Hardcopy-Routine als Unterprogr. für Basic-Programm mit ausführlicher Anleitung (Citizen 120 D) – Max Fuchs, Panoramastr. 8, 7214 Zimmern 4

Achtung! Achtung! – TI-99/4a Besitzer sucht Joystick-Adapter. Zahle gut! suche auch TI-Exented-Basic. Dringend! Auch spiele gesucht! Schreibt mir bitte! Wichtig!!! Jörn Kühlborn, Am Koppstück 2 b, 4630 Bochum 7

Suche C64 + Datasette 7530 Zahle bis zu 210 DM. Melden bei Peter Klose, Telefon: 0777/ 7946338. Nur Dienst. und Mittwoch und Freitags anrufen (zu 3-4.30 Uhr)

ZS-Soft
Bitte neuen Herbst-Winter-Katalog anfordern! 1,– DM Versandgebühr beilegen.

Suche Computer-Zubehör (auch Schrott) für geschenkt, da armer Schüler. Sendungen bitte an: Markus Naumann, Weitersbachstr. 7, 3507 Baunatal 4. – Danke –

Am searching for: Genesis, biete 10,– DM, Grandmaster, Football-Manager, Winter-Olymp., Turbo-Tape, – Für C-16 + Tape!!! R. Loepki, Heidrehmen 20, 2000 HH 55.

Neu: mit Laden — **GAMESOFT** — **Neu: mit Laden**

Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: 0 61 81/25 23 81
HOTLINE tägl. von 10–18 Uhr, Samstag 10–13 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64		C	D
Tau Ceti	Arc	44,–	54,–
Game Maker	Uti	54,–	67,–
Herz von Afrika	Str	–	67,–
Knight Games	Arc	44,–	57,–
Shogun	Arc	34,–	49,–
Alter Ego	Sim	–	67,–
Ghosts & Goblins	Arc	34,–	56,–
Golf Const. Set	Arc	44,–	54,–
Hacker II	Adv	–	39,–
Kung Fu II	Arc	–	35,–

Freeze Frame MK III (Modul) 159,–
Endlich lieferbar:

The Bard's Tale	Adv	–	69,–

Der Clou: Game Killer Modul 59 Mark

Atari 800 XL		C	D
Mars	Adv	–	57,–
Arcade Classics	Com	44,–	–
Side Winder	Arc	44,–	57,–
Kaiser	Sim	–	64,–
Summer Games	Arc	–	49,–
Racing Destr. Set	Sim	–	67,–
Hardball	Sim	–	64,–

C-16		C
Ace	Sim	34,–
Commando	Arc	34,–
Vox	Arc	14,–
Turbo Tape	Uti	19,–
Winter Olympiade	Arc	29,–

Schneider		C	D
Eden Blues	Arc	38,–	54,–
Crafton + Xunk	Arc	48,–	54,–
Batman	Arc	34,–	44,–
Fifth Axis	Arc	–	58,–
Green Beret	Arc	–	47,–
Mindshadow	Adv	–	54,–
Tomahawk	Sim	–	54,–
P.Y.R.A.D.E.V.	Uti	–	77,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Fordern Sie unsere Liste an, bitte legen Sie 1,30 DM in Briefmarken bei. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1.50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

ANKÄUFE

Plus 4 Topprog, ges.: Mercenary, Jump Jet, Football Manager, Quiwi, Fav. 4, u.a. Tausch oder Kauf. Listen bitte an Lutz Eiding, Burkarderstr. 16, 8700 Würzburg, Tel. 0931/44660.

ZS-Soft
Bitte neuen Herbst-Winter-Katalog anfordern! 1,– DM Versandgebühr beilegen.

Plus 4 Spitzenprogramme gesucht, mögl. Disk. Tausche auch. Angebote bitte an Lutz Eiding, Burkarder Straße 16, 8700 Würzburg. Tel.: 09 31/ 4 46 60

Suche billigen Drucker für C-64; Kosten: höchstens 100 DM. An Hannes Peters, A-5582 St. Michael/LG. 213.

*** VC-20 * VC-20 * VC-20 ***
Suche billige 32K-Erweiterung (Dringend!). Tausche außerdem Software für VC-20. Schickt bitte Eure Listen oder Angebote an: Andreas Wolf, Kornbeckstr. 13, 7440 Nürtingen 5.
* VC-20 * VC-20 * VC-20 *

HALLO, COMPUTER-FANS

Die
POWER☆SOFTWARE☆ BOUTIQUE
bietet in großer Auswahl Software für
C=64 C=16 CPC

Wöchentlich **SPITZENSOFTWARE** zu reellen Preisen
JETZT NEU!!!
FREEZE FRAME MK III
nur 139.- DM

Reinschauen lohnt sich
Ihr findet uns in
6 Ffm., Eschersheimer Ldstr. 84
Tel.: 0 69 / 59 40 19

Suche für C16/64K und Seikosha GP-100 VC Drucker kompitables Graphic-Hardcopy Programm auf Diskette, Erhard Bischoff, Ernst-Moritz-Arndt-Str. 114, Tel. 05331/46133, 3340 Wolfenbüttel.

Wer hat günstig Software auf Kassette für uns? Auch selbstgeschriebene Programme! Besitzen einen C-16 mit 64K-Ram-Erweiterung. Möglichst Programme für die Schule etc. und Anwenderprogramme. Sendet Angebot und Information an: Daniela + Dahlia Schirmer, Fiefblöcken 1, 2354 Hohenwestedt

Suche defekte u. beschädigte C-16 auch ohne Tastatur und Gehäuse. Angebote an: Theodor Landl, Kaitersbergstraße 45, 8300 Landshut

Suche Datasette VC 1531, evtl. m. leichten Defekt, sowie C-16 Software. – Kontakte zu C-16-Beitzern im Raum PLZ 86-87. Tel.: 09532 / 5 19

Ich kaufe Commodore 64, möglichst nicht zu teuer, kann auch etwas verschrammt sein oder andere Fehler haben; von mir aus auch nicht. Danke! Alexander Avrambos, Parkstr. 16, 4750 Unna

TAUSCH

Verkaufe/Tausche Software für Commodore C-64; Kassetten. Anfragen an Hannes Peters, A-5582 St. Michael/LG. 213

Hallo, C-16-Besitzer! Wer tauscht mit mir im Umkreis Saarbrücken C-16-Software? Erik Herrmann, Hauptstraße 58a, 6601 Klarenthal

ZS-Soft
Bitte neuen Herbst-Winter-Katalog anfordern! 1,– DM Versandgebühr beilegen.

*** CPC * Topgames! * CPC ***
Tausche Wahnsinnsgames! Wer? Rolf Eppinger, jun., Fraunhoferweg 4, 7440 Nürtlingen, Tel.: 0 70 22/87 63 – Tape/Disc

MS-DOS! Tausche oder Verkaufe IBM Software. Spiele und Anwendungen. Für Liste schikken Sie bitte 6 ÖS (Rückkuvert). Rasche Antwort! Kennwort: DOS, Postf. 30, A-1032 Wien.

Tausch – Verkaufe
Software für C-64, PC-128; T. Maier, Kalvarienberggasse 1, 4600 Wels (Austria), Telefon: 07242/7232 (6-9 Uhr).

Computerfreak der knapp bei Kasse ist, sucht Software. Bin zu gegenseitigem Austausch bereit. Computertyp: MXS. Nur Kassette – keine Diskette. Muß nicht Originalspiel, kann auch auf andere Kassette überspielt sein. Wer interessiert ist, schreibe an: Johann Döllen Jun., Kleinreichenbach 15, A-3900 Schwarzenau

ATARI 800 XL: Tausche Software auf Diskette. Wer Interesse hat schickt seine Liste bitte an folgende Adresse. Norbert Kneip, Ruhrorter Str. 80, 4100 Duisburg 1.

Kampfgruppe

KAMPFGRUPPE

Taktische Gefechtssimulation auf einem 3600 Felder großen Spielfeld. Vier historische Scenarios mit Scenariogenerator. Topografisches Gelände. 70 Waffensysteme aus WK II.

Apple, C 64, ATARI
DM 179.—

Farbkatalog mit 30 weiteren Strategie- und Phantasie-Rollenspielen DM 1.— Bfm.

THOMAS MÜLLER
COMPUTER—SERVICE
Postfach 2526 · 7600 Offenburg

KONTAKTE

Suche Tauchpartner für neueste C-64 Software! Oncy Disk, please! Listen oder Disk's an: Postfach 1564, 6382 Friedrichsdorf, Gretings to: TCB, ACC, T' UP, GLL, FAS, FCS, TGG and MM!!!

ZS-Soft
Bitte neuen Herbst-Winter-Katalog anfordern! 1,– DM Versandgebühr beilegen.

Vereinsamter CPC-Freak sucht Gleichgesinnte(n) in München. Bitte schreibt an: P. Grubmair, Milbertshofener Str. 30, 8000 München 40

Commodore 64 Club HUP
Unser Club befaßt sich im Moment mit dem Commodore 64. Über jedes neue Clubmitglied, das mit einem anderem Computer arbeitet freuen wir uns. Jedes „Mitglied erhält" eine Clubzeichschrift mit Spielen, Tricks ... In unserm Club werden zusammen Programme ausgearbeitet und an alle Mitglieder verschickt. Bitte Prospekt anfordern! Über Interessente aus dem Ausland freuen wir uns besonders. Da wir unwahrscheinlich viel Korospondenz erhalten, bitte Rückporto beilegen – Danke!
Computerclub HUP, Brahmstraße 21. Kennwort: „Prospekt", 4690 Herne 1. P.S.: Im Prospekt enthalten sind: Programme, Adressen, Informationen und sonstiges Allerlei ...

DFÜ – Suche Kontakt zu DFÜ-Nutzer. Bitte teilt mir Eure Erfahrungen mit. Ich habe vor, mich auch DFÜ-mäßig zu betätigen. Danke! Czichowski, B., Uferstr. 31, 5170 Jülich

*** * * The ECS-System * * ***
Is looking for Freaks to swap. Software, Hardware and Ideas! Hi Crackers, Contact us!!! Postlagerkarte: A 02 40 13, 5440 Mayen

C-16 Besitzer (29. J.) sucht Erfahrungsaustausch mit Ebensolchen! Möchte auftretende Problemchen mit anderen schneller lösen u. selbst Hilfe geben. Tel.: 02 02 / 75 17 23

An VC-20 und Schneider Besitzer! Computer-Club sucht Mitglieder. Informationen gegen Rückporto bei: A. Meier, Goethering 33 c, 8504 Stein (Computertyp angeben!)

C-16 Anfänger – Suche Kontakte zu C-16 Profis, die mir etwas beibringen, Tips geben und Progr. für Spiele schicken: Oliver Kehle, Sulzstr. 23, 7401 Pliezhausen

Funkamateur sucht dringend Kontakt zu Funkamateuren, die den C-16 benutzen. Bin interessiert an Erfahrungsaustausch u. Programmen (Ritty, CW, Mailbox, Ecc.) Bitte meldet Euch. Bin für jeden Tip sehr dankbar (auch C-116 + Plus 4-Benutzer). Karl Ungericht, Vögelebichl 26, A-6020 Innsbruck

SUCHE Bundesweit C-64 Freaks die mit ihrer Maschine Programme schreiben und spielen. Schreibt einfach an Hans-Jörg Simon, Leipzigerstr. 22, 3577 Neustadt, bis Bald!! Tschüss.

An alle Atari-Besitzer!!! Unser Club sucht noch Mitglieder. Jeder muß zwar einen Beitrag bezahlen, wird aber endschädigt, da er die Club-Zeitung GOTO erhält. Wir verfügen über 67 Spiele. Derjenige der nicht eintreten möchte, kann auch die Zeitung bestellen. Anschrift: Gruner Udo, Dietrichstraße 22, 5650 Solingen 1.

●●● Hey C64-Fan ●●● Suche Tauschpartner, kaufe auch für den C64! Antwort ist 100%! Listen an: Christian Antlons, Kettelerstr. 23, 4905 Spenge!!!

Suche Tauschpartner/in für alle Arten von Programmen auf C64 Disketten, sendet Eure Listen an Siegfried Braun, Zehntwiesenstr. 35, 7505 Ettlingen.

MIXED

Suche Sponsor, der mich bei der Vermarktung meiner Spectrumspiele finanziell unterstützt. Melden Sie sich bitte (nur schriftlich) bei: Robert Fillips, Birkenstraße 30, 7014 Kornwestheim, BR-Deutschland.

Sie sollen Hardsoftware verkaufen? Sie suchen Hardsoftware? Dann sind Sie bei uns richtig! SOFTSALE, Andreas Schmidt, Am Storchenbaum 9, 6793 Bruchmühlbach-Miesau 2, 06372/2481, Mo-Do 18-20 Uhr. SOFTSALE, Ihr Partner in Sachen EDV! SOFTSALE, ein junges aufstrebendes Unternehmen mit Blick in die Zukunft! SOFTSALE!

ZS-Soft
Bitte neuen Herbst-Winter-Katalog anfordern! 1,– DM Versandgebühr beilegen.

Kennen Sie Computer-BRIEF-SPIELE? Möchten Sie einmal einen Staat zur Zeit Napoleons regieren, eine Firma leiten, das Weltall erkunden, Ihren Fußball-BL-Verein managen. Infos zu EDV-verwaltete Simulationsspiele bei DECOS GmbH, Postfach 831212, 6230 Frankfurt/Main 80.

***** Hallo CPC-Besitzer! ***** Ich tippe Ihre Programme f. 2 Pfg. je Zeile ab (+ Rückporto 2,50). Schicken Sie 3"Disk., Listing u. Geldschein (Rest wird per Scheck erstattet). Auch Tausch v. 6128-Programm (Listen gegen 80 Pfg.-Briefmarke). Marlies Klein, Finsterheckstr. 22, 6580 Idar-Oberstein 1

*** C-16/116 REPARATUR-SERVICE *** Repariere zu Tiefspreisen, nach Kostenvoranschlag! ... und so wird's gemacht! Defekten C-16/116 in OriginalKarton mit Kurzer Fehlerbeschreibung und 5,–– DM für Rückporto an: C-16/116 Service, Trimbser Weg 26, 5440 Mayen 14

Verschenke massenweise Spiele für C-16!!! Schreibt mit Rückporto und Adresse an: Andreas Broich, Broichstr. 6, 4048 Grevenbroich 5.

Nebenverdienst für CPC-Anwender! Das beste Biorhythmusprogramm plus Partnerschaftsanalyse. Bei Druckerbetr. ca. 8 DIN A4 Seiten pro Monat + Grafik, sehr ausführliche Hinweise und Informationen für jeden Tag. Ein TOP-Softwarepaket daß bereits erfolgreich auf kleinen Messen und Märkten Anwendung fand. Progr. (70K) Disk. DM 40,––, Kass. DM 30,––. Ralph Hilterscheid, , Lufwig-Rosenberg-Ring 47, 2050 Hamburg-80, Tel.: 0 40/7 21 19 74

500.000(?) Computer-Freunde erreichen Sie mit Ihrer Kleinanzeige im aktuellen Software-Markt

An tronic-Verlag GmbH, Anzeigenabteilung, Postfach, 3440 Eschwege

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von asm in der angekreuzten Rubrik

Biete an ☐ Software ☐ Hardware
Ich suche ☐ Software ☐ Hardware
☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes (Mixed)

Name, Vorname/Firma ____ PZL/Ort ____ Telefon-Nr. ____

Straße/Nr. ____ Datum, rechtsverb. Unterschrift ____

Bitte für jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen ein Kästchen verwenden!

bis 5 Zeilen DM 10,- (jede weitere Zeile DM 2,-)

Bis zu 5 Zeilen kosten nur DM 10,–* Jede weitere Zeile DM 2,– (nur gegen Vorkasse)

*** Private Kleinanzeige! Händleranzeigen kosten pro mm DM 4,50 (1 Zeile = 3 mm).**

Kleinanzeigen jetzt noch preiswerter

Jet Set

Werner mit seinem „Regisseur“ Thomas Meiertoberens!

HEUTE: Werner Brösel

Mit Hilfe der Firma MICRO-PARTNER kam es bei einem der größten Motorradtreffen anläßlich des Loreley-Konzerts zu einem Interview mit Werner. Nach einem stressigen Tag hatte Werner schließlich doch noch Zeit, mit Thomas Brandt (TB) in gemütlicher Runde ein paar Fragen zu beantworten.

TB: Werner, gleich vorab. Warum sind deine Comics im Vergleich zu anderen so teuer? Immerhin sind es überwiegend Jugendliche, die deine Comics lesen, und die sind finanziell nicht so gut gestellt.

WERNER: Das liegt ganz einfach am Verlach. – Aber warum viel zu teuer? Wenn die Leute ins Kino gehen, zahlen sie auch acht Mark und haben nur eine gute Stunde was davon. Von meinen Büchern haben sie länger was und können immer wieder reinschauen.

TB: Ist der Comic- und Bildschirm-Werner mit der Person Werner identisch?

WERNER: Normal ja!

TB: Wie ist dein Verhältnis zur Polizei? In deinem Programm und den Comics schneidet sie äußerst schlecht ab.

WERNER: Wenn du keine Kohlen hast, nerven sie. Jetzt, wo ich Kohle habe, lassen sie mich in Ruhe. Sie gehen immer nach dem Äußeren. Der Bürgermeister kann in seinem riesigen Schlitten stockbesoffen an ihnen vorbeifahren, aber wer im Käfer ankommt, wird angehalten. Vielleicht liegt es auch daran: Damals wußte ich mich anscheinend nicht zu benehmen, heute ja – normal nich'.

TB: Wie kam es dazu, daß du nach den Comics jetzt auch mit einem Software-Programm „Marke Werner“ auf dem Markt erscheinst?

WERNER: Mein Verleger steht auf Computer. Mir selbst fehlt der innere Drang, das Programm zu machen.

THOMAS (micro-partner): Mir auch!

WERNER: Irgendwann merkst du dann, daß das Scheiße ist, und dann machst du das einfach so.

TB: Wie ist dein Verhältnis zu micro-partner?

WERNER: Gut!

TB: Könntest du dich für Software-Spiele begeistern?

WERNER: Der Mensch spielt gerne, doch manchmal ist das gar nicht so gut!

TB: Hast du vielleicht eine Antipathie gegen Computer?

WERNER: Die sind einfach da. Tand, Tand ist das Gebilde von Menschenhand!

TB: Hast du trotzdem eine Art Lieblingsspiel während der Zeit bei micro-partner entdeckt?

WERNER: Ja, wie heißt das doch gleich? Nibbler – dieses Nibbler finde ich ganz interessant. Macht irgendwie Spaß.

TB: In deiner Jugend warst du auch nie in diesen Spielhöllen?

WERNER: Ich hab' nur wenig Sympathie für die Dinger. Lediglich die Leute haben mich interessiert. Wenn man da gespielt hat, denkt man hinterher, daß man etwas Besseres hätte machen können.

TB: Warum machst du so ein Spiel? Geld?

WERNER: Für mich! Interesse. Das Geld kommt von den Büchern.

TB: Schaust du den Programmierern mal über die Schulter?

WERNER: Programmierer, die nicht wissen, wie sie die Bilder in Bewegung bringen sollen, nerven. Keinen Plan gehabt. Wir hatten viel bessere Ideen gehabt, ging aber nich'. Computer sind beschränkt in ihren Möglichkeiten.

TB: Die Werner-Figur hat immer eine große Klappe. Hast du die auch?

WERNER: Normal ja!

TB: Gelegentlich kommt taucht eine Figur auf, die dir sagt: „Mäch das nich'“! Sagt das deine Frau?

WERNER: Nee. Das sag' ich mir selbst.

TB: Wie ist dein Verhältnis zur Presse?

WERNER: Es ist ein ganz schlechtes Verhältnis. Die schreiben nie das, was ich sage und meine. Da sagt der Chef, so können wir das nicht bringen, und dann wird das so nicht gebracht.

TB: Welche Rolle spielt deine Frau?

WERNER: Meine Frau ist meine Frau, und ich bin ihr Mann.

TB: Wollt ihr irgendwann Kinder haben?

WERNER: Kinder sind später irgendwann einmal erwünscht, im Moment nicht.

TB: Hast du ein Idol?

WERNER: Normal nich', aber eigentlich doch. (Keith Richard) – Mick Jagger, der weiß, wo die Wurst gewachsen ist.

TB: Die Geräuschkulisse spielt bei dir eine große Rolle. Gehört sie zu deinem normalen Wortschatz?

WERNER: Die Geräusche sind das schwierigste überhaupt. Sie in Worte zu fassen, muß sorgfältig überlegt werden. Das richtig Ausgedachte ist das Brillante daran.

TB: Hast du zur Zeit neben den Computern auch noch ein anderes Hobby?

WERNER: Wein, Weib und Gesang!

TB: Würdest du dir das Werner-Softwarespiel kaufen?

WERNER: Normal ja. Wenn ich es kaufen müßte, würde ich es mir kaufen.

TB: Sollen noch weitere Werner-Programme folgen?

WERNER: Normal ja, aber besser nich'! Besser Urlaub!

Soweit unser Interview, das ASM-Mitarbeiter Thomas Brandt mit Werner führte. Wir möchten nicht versäumen, Ihnen zu versichern, daß sowohl Thomas als auch Werner erst nach Ende des Gesprächs zum angenehmen Teil des Zusammentreffens (sprich: dem Flaschbier) übergingen.

Anm.: Das Interview wurde unzensiert wiedergegeben! – Der „Chef“ (s. oben!)

ALLE FOTOS: HENZE

Das sächt WERNER:

„Ich schenk' Euch was! unn zwaar gebt's ...“

- ★ COMIC-BÜCHER
- ★ POSTERS
- ★ AUFKLEBERS
- ★ TIEH-SCHÖRTS
- ★ KATALOGE
- ★ INFOS

Die Adresse: ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Postfach 370, 3440 Eschwege, Kennwort: „Werner“. Die Postkarten bitte bis 30.11.1986. Schreibt uns!

HOTLINE

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

TOP 30 im November

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	9	Jack the Nipper	C-64/Spectrum/MSX/Schneider	Gremlin Graphics
2	2	Leaderboard Golf	C-64, Atari, ST, Amiga (Spec.&Schn. folgen)	US Gold
3	30	Dragon's Lair	Commodore 64/Einstein	Software Projects
4	11	Thrust	C-64/Atari XL/Spectrum	Firebird
5	14	Mission Elevator	Commodore 64/Schneider	Micropool
6	–	Paperboy	Spectrum	Elite
7	16	Kane	C-64/Schneider/Spectrum	Mastertronic
8	4	Split Personalities	C-64/Spectrum/Schneider	Domark
9	–	Dan Dare	C-64/Spectrum/Schneider	Virgin Games
10	–	Trivial Pursuit	Spectrum/C-64/Schneider/BBC	Domark
11	1	Green Beret	C-64/Spectrum/Schneider	Imagine
12	25	Herz von Afrika	Commodore 64	Ariolasoft
13	3	Ghosts 'n' Goblins	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
14	21	They sold a Million	C-64/Spectrum/Schneider	Hit Squad
15	8	Kik Start	Atari XL/C-64/Schneider/C-16/C-128	Mastertronic
16	13	Knight Games	C-64/Schneider	English Software
17	–	Super Cycle	C-64/Spectrum/Schneider	EPYX/US Gold
18	–	Knight Rider	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
19	–	Ace	C-64/C-16/Spectrum	Cascade
20	5	Formula One Simulator	MSX/C-16/C-64/Schneider/Spectrum	Mastertronic
21	22	Dynamite Dan II	Spectrum	Mirrorsoft
22	15	International Karate	C-64/MSX/Spectrum/C-16/Schneider	System 3/Endurance
23	–	Go for Gold	C-64	Americana
24	6	Bomb Jack	C-64/Spectrum/Schneider/C-16	Elite
25	10	Pyracurse	Spectrum 48/128	Hewson Consultants
26	–	Strike Force Harrier	C-64/Spectrum	Mirrorsoft
27	–	Ninja Master	C-64/Atari XL	Firebird
28	–	W.A.R.	C-64	Martech
29	–	Lightforce	Spectrum/C-64/Schneider	FTL/Gargoyle
30	–	Super Huey II	C-64/Atari XL/Atari ST/Apple/Amiga	Cosmi

Top Ten/C-64

1 Leaderboard	US Gold
2 Dragon's Lair	Software Technics
3 Speed King	Mastertronic
4 Ghost 'n' Goblins	Elite
5 Jack the Nipper	Gremlin Graphics
6 Mission Elevator	Micropool
7 Go for Gold	Americana
8 Thrust	Firebird
9 Tau Ceti	CRL
10 International Karate	System 3

Top Ten/Spectrum

1 Jack the Nipper	Gremlin Graphics
2 ACE	Cascade
3 Bobby Bearing	The Edge
4 Trivial Pursuit	Domark
5 Ghosts 'n' Goblins	Elite
6 Kung-Fu Master	US Gold
7 Knight Rider	Ocean
8 Lightforce	FTL
9 Green Beret	Imagine
10 Sam Fox Strip Poker	Martech

NAUGHTYOMETER

„Jack the Nipper" ist am Ziel seiner Wünsche: Der Frechdachs ist „top"!

„Mission Elevator" (Software made in Germany) steigt und . . .

Top Ten/Schneider

1 Jack the Nipper	Gremlin Graphics
2 Kane	Mastertronic
3 Thrust	Firebird
4 Green Beret	Imagine
5 Werner	Ariolasoft
6 Storm	Mastertronic
7 Elite	Firebird
8 Ghost 'n' Goblins	Elite
9 Trivial Pursuit	Domark
10 Harvey Headbanger	Firebird

Top Ten/ATARI

1 Kik Start	Mastertronic
2 Beer Belly	Americana
3 Thrust	Firebird
4 Football Manager	Addictive
5 New York City	Americana
6 Warriors of Ras	US Gold
7 On Man and his Droid	Mastertronic
8 Soccer	Sparklers/US Gold
9 Polar Pierre	Databyte
10 Boulderdash II	Databyte

Hier geht der Punk ab!

ASM und Profisoft fragen:

„Wer entwirft den originellsten Spielecomputer?“

Also aufgepaßt, Ihr Spiele-Freaks und Joystick-Rüttler!

Eure Aufgabe ist, wie gesagt, den originellsten Computer aller Zeiten zu entwerfen.

Dabei sind Eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt: Vom integrierten Coladosen-Halter über den eingebauten Aschenbecher bis zur Kopfstütze für ein kleines Nickerchen während der Ladezeiten ist alles erlaubt! Alles klar?

Na, dann los! Ihr könnt Euren Super-Computer zeichnen oder in Öl malen, schnitzen, kneten oder bildhauern oder, oder oder...

Eine Bedingung sollte der Entwurf aber erfüllen: Wenn man nach Eurer Vorlage einen Computer bauen würde, müßte dieser funktionstüchtig sein.

Wir hoffen, es gelingt Euch, die Produkte Eurer Kreativität irgendwie zur ASM-Redaktion zu befördern. Als Belohnung warten 25 sahnemäßige Gewinne auf Euch, die das Haus PROFISOFT zur Verfügung gestellt hat!

Und das gibt's zu gewinnen:

1. Preis: Eine Tagesfahrt zum holländischen Software-Haus AACKOSOFT in Leiden.
Und dazu: Ein Software-Paket im Wert von 250 Mark.

2. Preis: Ein Programmpaket von AACKOSOFT im Wert von 120 Mark!

3. Preis: Ein Programmpaket von AACKOSOFT im Wert von 70 Mark!

4. bis 10. Preis: Je ein Programm im Wert von ca. 35 Mark!

11. bis 25. Preis: Je ein Programm im Wert von ca. 10 Mark!

Alles roger? Okay, dann mal ran an die Arbeit!

Schickt Eure Konstruktionen oder Zeichnungen an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege.
P.S. Schicht (sprich: Einsendeschluß) ist am 30.12.86!

Anwender

Freeze Frame MK III: Ein würdiger Nachfolger

Programm: Freeze Frame MK III, **System:** C-64/128/128D, **Preis:** 139 DM, **Hersteller:** Evesham Microsoft, England, **Vertrieb:** Computer Shop, Landsberger Str. 104, 8000 München 2, Tel.: 089/5022463.
Nach dem großen Erfolg von FREEZE FRAME MK II ist seit kurzem eine verbesserte Version dieses Kopiermoduls im Handel. Wir wollten in einem Vergleichstest herausfinden, wo die Unterschiede bzw. die Verbesserungen liegen.
Im Äußerlichen unterscheidet sich das neue Modul weder in Form noch Farbe von der bisherigen Version, lediglich die Verpackung wurde von einem hellen Blau in ein Rot geändert. Auch das Innere des Moduls hat sich offensichtlich nicht verändert. Die Überarbeitung scheint sich somit (positiverweise) nur auf das Programm selbst zu beschränken, welches in einem 8k Eprom zu finden ist. Dies macht sich auch schon nach dem ersten Einschalten bemerkbar. Die bisher übliche Bedienungsanleitung wurde durch ein neues Hauptmenü ersetzt:

M – CONFIGURE
R – NORMAL RESET
S – SUBSEQUENT PARTS
D – DIRECTORY
F – FORMAT
C – FILE COPY

Wie aus dem Menü zu entnehmen ist, wurde das Programm um zahlreiche Funktionen erweitert. Besonders interessant schien mir hier die Funktion **M**. Diese Funktion beschreibt den kompletten Speicherinhalt mit einem bestimmten Wert und führt danach einen System-Reset durch. Nun können Programme auf die herkömmliche Art geladen und „gefreezt" werden. Der Vorteil dieser Methode ist, daß der Freezer nur die Speicherbereiche ablegt, welche tatsächlich von einem Programm abgeändert wurden. In der Praxis zeigte sich jedoch, daß diese Methode kaum erwähnenswerte Resultate brachte. Allerdings muß angemerkt werden, daß lediglich zehn Programme miteinander verglichen wurden. Die Tabelle zeigt anhand zweier Programme, wieviel Speicherplatz eingespart werden kann.
Wie aus der Tabelle zu entnehmen ist, benötigt *Freeze-Frame MK III* trotz Memory-Mode etwas mehr Diskettenspeicherplatz als sein Vorgänger. Offensichtlich speichert das neue Modul einige Speicherbereiche aus Sicherheitsgründen zusätzlich ab.
Die Funktion **R** entspricht dem bisherigen Arbeitsverfahren; hier wird lediglich ein System-Reset ausgelöst.
Die leistungsfähigste und wohl immer vermißte Funktion dürfte wohl mit **S** angesprochen werden. Mit Hilfe dieser Funktion soll es möglich werden, auch Programme, welche aus mehreren Teilen bestehen, auf Kassette bzw. Diskette abzuspeichern. Leider hatten wir im Test lediglich ein Programm zur Verfügung, welches aus mehreren Teilen besteht: Knight Games. Allerdings hatte der Freezer gerade bei diesem Programm seine Probleme: trotz mehrfacher Versuche gelang es nicht, das Programm zu „freezen". Dies bedeutet jedoch nicht unbedingt, daß der Freezer bei allen mehrteiligen Programmen Probleme macht: Genauen Aufschluß dürfte hier ein langfristiger Test bringen.
Weitere Funktionen sind **D** für das Anzeigen des Disketteninhaltes, **F** für das schnelle Formatieren von Disketten und schließlich **C**, ein leistungsfähiges Kopierprogramm für Files beliebiger Art (geschützte Files können hiermit natürlich nicht kopiert werden).
Fazit: *Freeze Frame MK III* bietet zahlreiche wertvolle Vorteile gegenüber der alten Version; allerdings gelang bei der eigentlichen Freeze-Funktion kaum eine wesentliche Verbesserung. Programme, die bisher nicht kopiert werden konnten, können zum Teil auch mit dem neuen Modul nicht dupliziert werden. Eine Ausnahme allerdings ist die Möglichkeit jetzt auch Programme, welche nachladen, zu „freezen". Ansonsten bietet dieser Freezer die gleiche Qualität und Sicherheit wie sein Vorgänger.
Frank Brall

	MK III NORMAL	M-Funktion	MK II NORMAL
Trap	251 Blöcke	246 Blöcke	245 Blöcke
Deactivators	245 Blöcke	242 Blöcke	241 Blöcke

Positiv: Benötigt weniger Diskettenkapazität durch M-Funktion; nachladende Programme ebenfalls kopierbar; schnelles Formatieren von Disketten; Kopierprogramm für Files.
Negativ: Sicherheit der Kopien kaum verbessert.

Starke Database für den ST

Programm: Mighty Mail, **System:** Atari-ST, **Preis:** ca. 95 DM, **Hersteller:** Microdeal, England (Adresse siehe „Games over"-Seite)
Datenverwaltungsprogramme gibt es inzwischen eine Menge für den ST, aber **MightyMail,** von **Microdeal** übertrifft sie alle! „Mighty-Mail tut alles, außer die Briefmarken aufzukleben". So lautet der Werbespruch für dieses leistungsstarke Programm. Zunächst gibt es wieder die GEM-Kompatibilität. Die Anzahl der Einträge hängt nur vom Massenspeicher ab: Eine einfache Floppy kann bis zu 1400 Adressen, eine Harddisk bis zu 65 000 Adressen verwalten. Superschnelle Sortierroutinen nach verschiedenen Gesichtspunkten und eine einfache Dateneingabe gehörten bei Microdeal schon zum Standard. Es gibt insgesamt 16 Kennzeichen, nach denen die Einträge aussortiert werden können, um z.B. eine Adreßliste herzustellen. Weiterhin lassen sich die Felder, in denen sich die Daten befinden, jederzeit in jede beliebige Form bringen und ausdrucken. Es kommt also nur das aufs Papier, was gewünscht wird. Das Drucker-Layout wird auf dem Bildschirm hergestellt: Mit der Maus auf die gewünschte Position bringen, Größe und Format einstellen. Natürlich können diese Layouts abgespeichert werden. Das Programm sorgt daneben für die Information des Users z.B. über die Anzahl der ausgedruckten Adressen.

Das Database-Programm Mighty Mail läßt wohl kaum noch Wünsche offen. Bleibt nur noch abzuwarten, wann das Produkt den deutschen Markt erreicht. *Stefan Swiergiel*

Neues Basic für Arcade-Games

Programm: ACB Arcade Construction Basic, **System:** CPC 464, **Preis:** Kass. 44 DM, **Hersteller:** Hiscore, **Vertrieb:** Peter West Records GmbH, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11.

Wer hat noch nie den Wunsch gehabt, selbst mal ein Arcade-Spiel auf dem Schneider zu entwickeln? Meist scheitert dieses Vorhaben an der Geschwindigkeit des Basic-Interpreters oder an der Unkenntnis der Z80-Maschinensprache. Inzischen gibt es von zahlreichen Herstellern Tools, welche helfen sollen, diese Probleme zu beheben. Eines der bekanntesten und auch leistungsfähigsten war bisher LASER BASIC, welches wir schon in einer älteren Ausgabe vorgestellt haben. Wie es jedoch in der Software-Branche so üblich ist, bleibt ein „Spiele-Generator" selten allein. Inzwischen gibt es zahlreiche Tools, welche Ähnliches oder sogar mehr leisten. Eines dieser Programme ist **ARCADE CONSTRUCTION BASIC** von **HIGHSCORE,** welches seit kurzem zu einem relativ günstigen Preis angeboten wird.

Kein Generator

Wie der Name dieses Programmes schon verrät, handelt es sich hier nicht um einen sogenannten „Generator", sondern vielmehr um eine umfangreiche Basic-Erweiterung, ähnlich dem bekanntem Laser Basic. Im Gegensatz hierzu werden die Befehle allerdings nicht als RSX-Befehle eingebunden, was eine einfachere Handhabung erlaubt. *ACBasic* stellt mehr als 50 neue Befehle zur Verfügung, welche allerdings vorwiegend zur Steuerung von Shapes bzw. Sprite-Simulationen verwandt werden.

Die Shapes, welche im Handbuch ständig als Sprites bezeichnet werden, können bei *ACBasic* eine maximale Größe von 255 Punkten horizontal und vertikal besitzen. Allerdings gehen größere Shapes stark zu Lasten der Ausführungsgeschwindigkeit.

Ein auf der Programmkassette mitgeliefertes Demo veranschaulicht die enormen Möglichkeiten dieser Basic-Erweiterung. Allerdings erinnern auch hier sehr viele Demonstrationen an Laser Basic - offensichtlich war dem *ACBasic*-Autor diese Erweiterung nicht unbekannt. Neben mehrfarbigen Shapes, welche im Vorder- und Hintergrund bewegt werden, werden Texte zeilenweise verschoben, Grafikbildschirme ein- und ausgeblendet, animierte Figuren bewegt und schließlich ein PAC-MAN-Spiel vorgeführt. Überraschend sind wirklich die Geschwindigkeiten, in denen die Abläufe vonstatten gehen. Für den Profi allerdings ist meist sehr leicht zu erkennen, daß hier kein reines MC-Programm abläuft – dafür reicht einfach die Geschwindigkeit doch nicht ganz aus.

Das mit 12 Seiten relativ dürftig ausgefallene Handbuch gibt zwar Auskunft über jeden Befehl, enthält jedoch wenig Informationen oder Tips zum Entwickeln eines eigenen Spieles; lediglich ein kurzes Beispiellisting zu jedem Befehl hilft hier weiter. Allerdings ist das „Handbuch" in Deutsch gehalten und dürfte zumindest für den etwas erfahreneren Computerfreund ausreichen.

Neben den Spritebefehlen besitzt *ACBasic* auch Befehle für ANIMATION, ZEICHENSATZ-MANIPULATION, SOUND und BANKSWITCHING. Bei den Animationsbefehlen ist es möglich, Interrupt-gesteuerte Shapes zu animieren, ohne daß das Programm unterbrochen werdem müßte. Die Befehle zum Manipulieren des Zeichensatzes beinhalten im wesentlichen die Möglichkeit, Buchstaben zu spiegeln oder zu rotieren. Ein neuer Sound-Befehl erlaubt nun endlich auch das Ansteuern von Hardware-Hüllkurven, was bisher recht schwierig war. Auch Befehle zum Verwalten von verschiedenen Speicherbänken, zum Beispiel für den Bildschirm, fehlen natürlich nicht bei *ACBasic.*

Ein auf der Rückseite vorhandener Spritedesigner erlaubt auf einfache Weise das Erstellen von Sprites (eigentlich Shapes).

Als abschließendes Urteil kann man sagen, daß im Vergleich zu Laser Basic die Shape-Bewegungen etwas langsamer ablaufen; allerdings ist die Geschwindigkeit des ablaufenden Basic-Programmes bei *ACBasic* wesentlich höher. Dies rührt offensichtlich daher, daß *ACBasic* weniger Befehle besitzt und darüberhinaus auch nicht als RSX-Erweiterung ausgelegt ist. Auch die Bedienung scheint mir, nicht zuletzt durch die Anzahl der Befehle, etwas einfacher zu sein. Interessant ist auch, daß im Handbuch erwähnt wird, wie das Programm sowie das Demo auf Diskette übertragen werden können. Leider ist dieser Vorgang nicht ganz fehlerfrei, so daß es oft zum sogenannten „Out of Memory" kommt. Dies liegt daran, daß der Kassettenpuffer vor dem Kopieren verlegt werden muß, was im Handbuch offensichtlich unterschlagen wurde.

Frank Brall

Positiv: Echte Einbindung (keine RSX-Befehle); Ausnutzung des Interrupts; einfache Handhabung und Erlernbarkeit; günstiges Preis-/Leistungsverhältnis; schnelle Abarbeitung des Basic-Programmes.
Negativ: Relativ langsame Shapebewegungen; ungenügendes Handbuch.

Auf der Suche nach dem BUG

Programm: Turbo Debug Plus, **System:** MS-Dos min. 256 KByte, Preis: 199 DM, **Hersteller:** Turbo Power, **Vertrieb:** H&B EDV, H. Auerbach, Olgastr. 1, 7992 Tettnang 1

Trotz aller Vorzüge von Turbo Pascal, vermißt der anspruchsvolle Programmierer doch immer wieder eine Möglichkeit, das Programm schrittweise mit eine Debugger zu untersuchen. Da seit einiger Zeit ein solches Programm von der Firma **H&B EDV** angeboten wird, haben wir uns das Programm etwas näher angeschaut. Das Programm nennt sich **TURBO DEBUG PLUS** und wird auf einer Diskette für den IBM PC geliefert. Die mitgelieferte Dokumentation ist zwar sehr umfangreich, jedoch leider fast ausschließlich in Englisch gehalten.
Nachdem, wie in der Anleitung beschrieben, das File TURBO.-COM auf die DEBUG-Diskette übertragen wurde, ist die Installation beendet. Durch den Aufruf von DEBUG wird wie gewohnt der Turbo-Compiler eingeladen. Dieser kann nun wie gewohnt bedient werden, lediglich durch den Befehl RUN meldet sich DEBUG. Man befindet sich ab jetzt in einem sogenannten „DEBUG-Modus" und kann dem Pascal-Programm sozusagen während der Arbeit auf die Finger schauen. DEBUG verwaltet zu diesem Zweck zwei virtuelle Bildschirme, wobei einer den SOURCE-Text und der andere den normalen Programmablauf anzeigt. Mit einer Tastenkombination kann bei der virtuellen Bildschirmverwaltung zwischen Programmschirm und DEBUG-Schirm hin und her geschaltet werden. Bei der Bildschirmgestaltung werden übrigens alle Graphikmodi des IBM PC voll unterstützt. Auf diese Weise läßt sich der Ablauf des Pascal-Programmes Zeile für Zeile, Statement für Statement auf dem Bildschirm verfolgen. Es lassen sich Breakpoints setzen oder sogar globale oder lokale Variablen innerhalb des Programmes verändern.
Variableninhalte können zu jedem Zeitpunkt an jeder beliebigen Programmstelle kontolliert werden. Auf diese Weise gelingt es relativ schnell, auch den letzten Bug aufzuspüren.
Dieses interaktive Arbeiten ist allerdings nur im Memory-Modus möglich, da über den Single-Step-Interrupt das im Memory-Modus compilierte Programm getestet wird. Das Austesten von COM-Files ist mit TDebug also nicht möglich. Eine weitere Möglichkeit von Debug ist, spezielle MAP-Files auf Diskette zu erzeugen, die voll und ganz von externen Assembler-Debuggern wie Atron, Periscope, Symdeb und Codesmith verarbeitet werden können. Dies ist eine gute Verbindung, da Ihnen hier die Möglichkeit gegeben wird, z.B. residente Turbo Pascal-Programme, die Sie z.B. mit TURBO POWER TOOLS erstellt haben, auszutesten.
Da die Bedienung von DEBUG sehr einfach gestaltet wurde, eignet sich dieses Programm gleichermaßen für den Anfänger und Profi-Programmierer und sollte eigentlich keinem ernsthaften Programmierer in seiner Sammlung fehlen. *f.b.*

Positiv:
MAP Files für Assembler Debug-Programmer erzeugbar;
Source-Code bleibt während der Ausführung sichtbar,
Variablen können kontrolliert oder verändert werden,
Einfache Bedienung in Zusammenarbeit mit Turbo Pascal;
Breakpoints in Proceduren, Funktionen, Hauptprogramm möglich.
Negativ:
Arbeitet nur im Memory-Mode;
COM-Files lassen sich nicht testen.

„Der Flop des Tages": MAG-Spielegenerator

Große Versprechungen, sehr wenig Leistung!

Programm: MAG-Spielegenerator, **System:** C64, **Preis:** 59DM, **Hersteller/Vertrieb:** MAG-Software, Schwarzwaldring 49, 7505 Ettlingen 4.

Nachdem wir in den bisherigen Ausgaben von ASM immer nur Spielprogramme unter der Rubrik „Flop des Tages" kürten, blieb uns diesmal gar nichts anderes übrig, als auch ein Anwenderprogramm mit dieser Bezeichnung „zu ehren". Bei dem Programm handelt es sich um ein deutschen Spielegenerator der Firma MAG, welcher seit einiger Zeit für den relativ hohen Preis von 59 DM angeboten wird.

„Eindrucksvolle Spiele". „Hochauflösende Farbgrafik". „Geld verdienen durch den Generator": Diese und viele andere Schlagzeilen bestimmen das Bild der MAG-Werbeanzeigen. Nicht zuletzt aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, das Programm etwas näher anzusehen und waren gespannt, wie dieses gegenüber ähnlichen Programmen abschneidet.

Das Programm wird auf einer Diskette mit einer 18-seitigen Dokumentation (MAG spricht von „Handbuch") geliefert. Nachdem ich einige Seiten der Dokumentation studiert hatte, war ich überrascht, wie viele Möglichkeiten doch in diesem System stecken müßten, da neben SPRITEMENÜ, GRAFIKMENÜ, BILDERMENÜ, GERÄUSCHMENÜ noch sage und schreibe 12 weitere Menüs erreichbar sind. An Untermenüs wurde zumindest bei diesem Generator nicht gespart. Gleich nach dem Laden erscheint das Hauptmenü:

- **FARBMENÜ**
- **DISKETTENMENÜ**
- **DESIGNMENÜ**
- **SPIELELOGIKMENÜ**
- **SPIEL SPIELEN**

Die gesamte Bedienung des Spielegenerators erfolgt natürlich, wie bei allen modernen Programmen üblich, per Joystick. Wie wir es schon von GAMEMAKER, dem Activision-Spielegenerator her kennen, wird über Joystick ein Pfeil am Bildschirm bewegt. Durch einfaches Ansteuern eines markierten Feldes können bestimmte Funktionen oder Befehle ausgeführt werden. Im übrigen wird im Handbuch der Pfeil ständig als Maus bezeichnet, wir konnten jedoch hier keine Ähnlichkeit mit einer solchen feststellen. Nun, um alle Fähigkeiten des Systems zu untersuchen, hatten wir uns vorgenommen, Menüpunkt für Menüpunkt anzuwählen und zu bewerten. Leider scheiterte unser Vorhaben an der Struktur der Menüpunkte völlig, denn jeder Menüpunkt rief ein neues Menü auf. Relativ einfach ist das Farbmenü gehalten. Hier werden lediglich die Punkte AENDERE HINTERGRUNDFARBE, AENDERE RAHMENFARBE, AENDERE SCHRIFTFARBE und AENDERE PFEILFARBE zur Auswahl gestellt. Durch das Anwählen eines dieser Punkte wird eine Farbpalette ausgegeben, die durch das entsprechende Anwählen einer Farbe endlich das entsprechende Register ändert. Nachdem wir den Weg zum Hauptmenü wieder gefunden hatten, ging es auf zum Diskettenmenü. Hier wird einem die Möglichkeit gegeben, ein Spiel zu laden/speichern oder zu löschen. Weiterhin ist es möglich, eine Diskette zu formatieren oder deren Inhalt auf dem Bildschirm anzuzeigen.

Nun aber zum DESIGNMENÜ, eines der wichtigsten Bestandteile eines modernen Spielegenerators: Nach dem Aufruf erlauben 4 weitere Menüs den Aufruf des GRAPHIKMENÜS, SPRITEOBJEKTMENÜS, ZEICHENMENÜS oder des schon bekannten FARBMENÜS. Als ersten wählten wir im DESIGNMENÜ das GRAFIKMENÜ und erhielten als Ergebnis 4 neue Menüs. Da es offensichtlich unmöglich ist, das Programm anhand seiner Menütechnik zu beschreiben, beschränke ich mich nun auf die Leistungen.

Das Grafikmenü erlaubt im wesentlichen das Definieren von Standard-und Multicolor-Sprites. Außerdem lassen sich bis zu 128 veschiedene Grafikzeichen neu definieren und schließlich in einem Bild zusammenfügen. Die Handhabung aller Punkte ist nach unserem Geschmack denkbar schwierig bzw. umständlich verwirklicht worden. So müssen beispielsweise Zeichen für Zeichen definiert werden, um schließlich wie in einem Puzzle zu einem Bild zusammengefügt zu werden. Wie überall „erleichtern" auch hier die zahlreichen Untermenüs erheblich die Arbeit. Der Spriteeditor ist leider nicht sehr komfortabel und bietet neben der Möglichkeit, Sprites zu spiegeln keine weitere Manipulations-Möglichkeiten. Ähnlich schwach sieht es auch bei der Definierung von Grafikzeichen aus.

Der wichtigste Punkt kommt jetzt: Das SPIELELOGIKMENÜ

Auch diese besteht vollständig aus vorgefertigten Befehlssequenzen. Eine Art richtiger Befehlssatz wie bei GAMEMAKER oder anderen Spielegeneratoren existiert hier nicht. Dies hat natürlich zur Folge, daß erstellte Spiele sich nur unerheblich von einander unterscheiden. Der Geräuschgenerator erlaubt übrigens nicht viel mehr als die sowieso vorhandenen Register des C64 mit beliebigen Werten zu beschreiben. Durch ein paar POKE-Befehle lassen sich ähnliche Geräusche übrigens auch in Basic erzeugen. In einem sogenannten Bildermenü lassen sich verschiedene Bildschirme miteinander verknüpfen, so daß eine Spielfigur sich beispielsweise in einem Labyrinth befinden kann, welches über die Bildschirmbegrenzungen hinausragt. Der Bildschirm wird in einem solchen Fall gescrollt, was uns recht gut im Demoprogramm gefiel. Gut wurde ebenfalls gelöst, daß sich Sprites sowie Objekte aus Grafikzeichen animieren lassen. Allerdings fehlt es hier ebenfalls etwas an der Flexiblität. Positiv kann bei MAG auch vermerkt werden, daß erstellte Programme auch ohne den Designer lauffähig sind und ohne weiteres verkauft werden dürfen. Ob dies allerdings gelingt, ist eine andere Frage; das mitgelieferte DEMOSPIEL hat mich jedenfalls nicht von den Leistungen dieses Programmes überzeugt. Bei einem Preis von 59 DM hatte ich eigentlich etwas anderes von dem Generator erwartet.

Knarf

Positiv: Generiertes Spiel läuft ohne Designer, Scrolling möglich
Negativ: Umständliche Handhabung, keine echte Hires-Grafik erzeugbar, starres System mit wenig kreativen Möglichkeiten, relativ hoher Preis, verwirrende Menütechnik, keinen speziellen Befehlssatz

c16chris

BASIC mit scharfen Zähnen

Programm: ZBasic **Systeme:** MS-DOS Rechner; APPLE IIe und IIc; Macintosh; CP/M-Rechner. **Preis:** ca. $100,– **Hersteller:** ZEDCOR, 4500 E. Speedway, Suite 93; Tuscon, Arizona 85711, USA. **Vertrieb:** DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.

ZBasic – der „Säbelzahnpanther" unter den BASIC's

Beim Auspacken fällt als erstes das Titelbild des Handbuchs auf: Ein schwarzer Panther im Angriff mit ausgefahrenen Krallen und Zähnen, die das arme Tier eher behindern als ihm nützen dürften; das Ganze vor einer Urlandschaft mit Hintergrundgewitter. Soll dieses Urvieh darauf hindeuten, daß BASIC eine Programmiersprache aus prähistorischer Zeit ist? Lassen wir die Vermutungen, und schauen wir uns erstmal das Handbuch genauer an: Es wiegt 880g und hat etwa 500 Seiten, aufgeteilt in

- Tutorial
- Reference Manual
- Appendices für verschiedene Computersysteme (s.o.)
- Index.

Gute Dokumentation

Das Handbuch ist übersichtlich aufgebaut, hat zahlreiche Bildchen, die das Verständnis des einfachen (englischen) Textes weiter erhöhen und ist ziemlich redundant, d.h. wichtige Passagen werden an verschiedenen Stellen wiederholt, was jedoch nicht immer ein Vorteil ist: Ich denke hier an ein Beispiel für Funktionen, das fast eine ganze Seite füllt und im Buch 4 mal auftaucht, mal mit Druckfehler, mal ohne.
Gut ist der Aufbau des alphabetisch gegliederten Reference-Teils: Für jeden Befehl werden Syntax, genaue Beschreibung, mindestens ein Beispielprogramm (meist nützlich), Bemerkungen und Hinweise zum Weiterlesen gegeben.

Getting Started

Hier wird die ZBasic-Version 3.01 für MS-DOS-Rechner beschrieben, getestet auf einer Olivetti M24.
Nach dem Start erscheint ein Menü mit den Optionen

- E(dit
- C(onfigure
- S(ave
- P(atch.

Interessant ist das Konfigurieren, hier können u.a. die Anzahl der Nachkommastellen (bis 54(!)), einige Compiler-Optionen und spezielle Geräteanpassungen gewählt werden. Mit S(ave lassen sich die Änderungen abspeichern. Wir wählen E(dit und sind nun in der eigentlichen Programmierumgebung.
Der Editor ist gewöhnungsbedürftig, es handelt sich um einen Zeilen-Editor, d.h. es kann immer nur eine Zeile bearbeitet werden. Dieses Manko wird aber durch viele (leicht zu merkende) Features ausgeglichen, z.B. durch die FIND-Funktion. Schön: der Befehl LIST* (oder L*) stellt die reservierten Worte heller dar und trägt so, zusammen mit dem automatischen Einrücken von Schleifen, zur Übersichtlichkeit bei. Leider gibt es diese Optionen beim Scrollen nicht.
Zeilennummern sind zwar beim Eingeben nötig (AUTO), nicht aber zum Lauf der Programme (Sprünge mit Labels) und können beim LISTen auch unterdrückt werden.
Reservierte Worte müssen groß geschrieben werden; das hat den Vorteil, daß sie auch in oder als Variablennamen (dann klein oder gemischt geschrieben) auftreten können. Die ersten 15 Zeichen von Variablennamen werden unterschieden, das dürfte reichen.
Wem der Editor nicht zusagt, kann auch einen anderen benutzen, etwa SideKick oder den von TurboPASCAL. Hier sind dann Zeilennummern nicht nötig; sie werden beim Einlesen einer ASCII-Datei automatisch eingefügt.

Das ZBasic-Interpiler-Konzept

ZBasic ist ein Compiler mit den interaktiven Möglichkeiten eines Interpreters – Direktmodus ist also möglich. Die Speicherverwaltung erscheint recht starr; es können bis zu 64kByte Programmtext verarbeitet werden, ebensoviel Platz steht für Benutzervariablen und Buffers zur Verfügung. Der Stack besteht aus 1,5 KB; die augenblickliche Situation im RAM kann mit verschiedenen MEM-Befehlen abgefragt werden.
Wie bei anderen BASIC's gewohnt, gibt man nach dem Eingeben eines Programms den Befehl RUN. Dies bewirkt die schnelle Kompilation des Codes, gefolgt von der Ausführung des Programms. RUN* erzeugt eine .COM Datei auf Diskette, die ohne ZBasic selbst ausgeführt werden kann.
Weitere wichtige Diskettenbefehle sind MERGE und APPEND, letzteres für Programmteile ohne Zeilennummern. Als ASCII-Dateien abgelegte Programme von anderen BASIC-Interpretern können problemlos geladen und ausgeführt werden. Freilich muß man die eine oder andere Änderung noch vornehmen, dabei helfen verschiedene TRACE-Befehle und die aussagekräftigen Fehlermeldungen.
Ein Vorteil herkömmlicher BASIC's, das variable DIMensionieren, funktioniert bei ZBasic jedoch nicht: Hier darf in einer DIM-Anweisung nur eine Konstante stehen. Ebenso ist CONT oder GOTO im Direktmodus wegen des kompilierten Codes nicht möglich.

Strukturiertes Programmieren

Spaghetti-Code läßt sich mit ZBasic zwar auch erzeugen, aber es sind genügend Kontrollstrukturen vorhanden, mit denen sich lesbare Programme erzeugen lassen:

- FOR .. TO .. STEP .. NEXT
- DO .. UNTIL
- WHILE .. WEND
- IF .. THEN .. ELSE
- LONG IF .. XELSE .. END IF (über mehrere Zeilen)
- LONG FN .. END FN (auch komplizierte Funktionen über mehrere Zeilen)
- GOSUB label oder Zeilennummer
- GOTO label oder Zeilennummer (wenn's sich garnicht vermeiden läßt!)

Was fehlt sind echte Unterprogramme mit Variablenübergabe und eigenen lokalen Variablen. Mit dem Befehl CHAIN zusammen mit der DIM-Anweisung und CLEAR lassen sich zwar lokale Variablen simulieren, aber das ist mehr ein Notbehelf. Hier ist eine echte Schwachstelle von ZBasic; ein Zwang zur Variablendeklaration wie in PASCAL muß es ja nicht sein, aber die automatische Deklaration (AUTODEF) wie etwa in BetterBASIC ist bei größeren Anwendungen sehr hilfreich.

Geräteunabhängige Graphik

ZBasic stellt ein geräte- und graphikmodusunabhängiges Koordinatensystem zur Verfügung: 1023 Punkte in X-Richtung und 767 Pixel in Y-Richtung, die absolut angesprochen werden (also keine Turtle-Graphik). Je nach Wahl eines der drei Graphikmodi werden Bilder entweder auf dem normalen Text-Schirm (40x25 bzw. 80x25), in Blockgraphik oder hochauflösend (bis 640X200) ausgegeben.
Außer den Standard-Befehlen wie PLOT x, y und PLOT x1, y1 TO x2, y2 stellt ZBasic CIRCLE (mit RATIO gibt's Ellipsen),

CIRCLE FILL, BOX, BOX FILL und einen FILL-Befehl zur Verfügung; letzterer ist allerdings sehr fehlerhaft, was ehrlicherweise im Handbuch nicht verschwiegen wird. So ist das Finden geeigneter Punkte als Anfangsort der FILL-Option bei komplizierten Graphiken sehr schwer.

Reichhaltiger Befehlsvorrat

Alle Standard-BASIC Befehle sind vorhanden, einige zusätzliche möchte ich kurz vorstellen:

- HELP ersetzt zwar das Manual nicht, ist aber brauchbar als Gedächtnisstütze
- DELAY erspart die üblichen Warteschleifen
- UCASE$ wandelt in Großbuchstaben um
- MOUSE Befehle gelten auch für Joystick
- SOUND macht Krach
- CALL, MACHLG, USR, LINE, DEFUSR, PEEK, POKE etc. für die Hacker
- DATE$ und TIME$ greifen auf Systemzeit zu
- ERROR und ERRMSG$ wenn was falsch läuft
- FRAC erspart INT-Konstruktionen
- MAYBE erzeugt (schnell) TRUE (-1) oder FALSE (0)
- MEM gibt Überblick über die Speicherverwaltung
- SWAP vertauscht die Inhalte zweier Variablen
- INDEX$ und benachbarte Befehle erlauben schnelle und komfortable Stringmanupulation (u.a. Suchen in String-Arrays)

Unter MS-DOS werden Subdirectories nur durch CHDIR unterstützt, leider nicht auch von LOAD, SAVE oder RUN. 20 frei belegbare Funktionstasten stehen zur Verfügung. Mit DEF PAGE WRITE kann im Hintergrund auf einer der virtuellen Bildschirmseiten geschrieben und mit READ sofort umgeschaltet werden.

Freeware Demo-Version

Zusammenfassend stelle ich fest, daß ZBasic eine leistungsfähige Programmierumgebung mit kleinen Schwächen ist, die preisgünstig, schnell, komfortabel und gut dokumentiert ist. Nach BetterBASIC die beste BASIC-Version für MS-DOS Rechner, die mir bis jetzt untergekommen ist. Beim Kauf erhält man, zusammen mit einigen Beispielprogrammen und Sortierroutinen, eine leicht abgespeckte Version ZDEMO, die man kopieren und anderen zur Verfügung stellen darf.

Eckhard Müller

Positiv:
Vereint Vorzüge interpretierter und compilierter Sprachen.
Unterstützt strukturiertes Programmieren.
Hohe (wählbare) Rechengenauigkeit.
Erzeugt geräteunabhängigen Code.
Sehr gute Dokumentation (auf englisch).

Negativ:
Keine Prozeduren mit Variablenübergabe und lokalen Variablen.
Keine selbstdefinierten oder strukturierte Datentypen.
Keine Variablendeklaration.

Neues Back-up-Modul für den Schneider

Programm: Disc Wizard, **System:** CPC 464, 664 und 6128, **Preis:** Auf Anfrage, **Hersteller:** DraySoft, **Vertrieb:** Waldeck-Software, Tulpenstraße 30, 2870 Delmenhorst.

Nachdem wir in den letzten Ausgaben von ASM schon einige „Freezer" für C-64 und Spectrum vorgestellt haben, testen wir diesmal ein Modul für den Schneider CPC. Auch dieses Modul soll nach Angabe des Herstellers in der Lage sein, Sicherheitskopien von fast jedem beliebigen Programm zu erstellen.

Geliefert wird *Disc Wizard* mit ausführlicher Dokumentation und ADJUSTOR-Kassette. Das eigentliche FREEZER-Modul machte einen stabilen und sicheren Eindruck, wobei der durchgeschleifte Expansionsport natürlich weiterhin den Anschluß des Floppylaufwerkes erlaubt. Auffällig ist allerdings die Vorderseite des Modules. Neben einer Taste befinden sich hier noch zwei Kippschalter, welche automatisch zwischen SAVE und LOAD umgeschaltet werden können.

Die Bedienung ist relativ einfach gehalten. Nachdem man das Modul zwischen Floppycontroller und Expansionsport installiert hat, wird das zu sichernde Originalprogramm geladen. Dabei spielt es keine Rolle, ob von Kassette oder Diskette geladen wird, da das Modul noch nicht in Betrieb ist. Sobald das Spiel gestartet ist, wird ein Schalter auf SAVE und ein zweiter auf „1" geschaltet, eine formatierte Diskette eingelegt und schließlich kurz die Taste betätigt. Das Diskettenlaufwerk setzt sich nun wie von Geisterhand in Bewegung und speichert offensichtlich das Programm ab. Nach wenigen Sekunden ist das Abspeichern beendet, und das Programm kann fortgesetzt werden. Vorteil dieser Methode ist, daß nicht ein einziger Befehl oder Buchstabe über die Tastatur eingegeben werden muß.

Nachteil ist allerdings, daß kein Filename gewählt werden kann, was sich allerdings später mit der ADJUSTOR-Kassette nachholen läßt. Das Laden von abgespeicherten Sicherheitskopien erfolgt auf ähnliche Weise. Nachdem die Diskette eingelegt ist, wird der Schalter auf LOAD und der andere auf „1" gebracht und schließlich die Taste betätigt. Nach wenigen Sekunden kann das Programm an der Stelle weitergeführt werden, an der es abgespeichert wurde. Ohne das Modul sind Sicherheitskopien nicht ladefähig, was einerseits zwar nachteilig ist, jedoch im Hinblick auf „Raubkopierer" sicherlich nicht umgangen werden konnte. Ein weiterer Nachteil ist, daß lediglich zwei Programme auf einer Diskette abgespeichert werden können, da diese über die Schalterstellungen „1" und „2" adressiert werden müssen. Ein Mischen mit AMSDOS-Files ist ebenfalls nicht möglich, da *DISC WIZZARD* ein anderes Format zum Abspeichern der Programme benutzt. Im Test untersuchten wir das Programm im Zusammenhang mit zahlreichen neueren Spielprogrammen. Das Ergebnis war recht überraschend, bei keinem unserer getesteten Programme kam es zu einem Versagen. Lediglich bei einem Programm wurde der falsche Mode aktiviert, jedoch ließ sich dieser Fehler nachträglich mit dem ADJUSTOR beheben. ADJUSTOR ist ein Zusatzprogramm, welches erlaubt, abgespeicherte Sicherheitskopien nachträglich zu bearbeiten. Das Programm wird zwar auf Kassette geliefert, läßt sich jedoch durch einen eingebauten Menüpunkt schnell auf Diskette übertragen. Neben Änderungen von MODE, Farben, Windows und einigem mehr kann hier auch die Bildschirmgrafik der Sicherheitskopie in ein AMSDOS-File übertragen werden. Diese kann später mit einem einfachem LOAD wieder auf die Mattscheibe gebracht werden.

FAZIT: *DISC WIZARD* gehört mit Sicherheit zu einem der sichersten FREEZER für den Schneider CPC. Wenn auch die Möglichkeit, Hardcopies auszudrucken, vermißt wird, so ist dieses Modul dennoch unbedingt zu empfehlen.

Frank Brall

Positiv: Sichere Back-ups; Möglichkeit, Grafiken abzuspeichern; Ultility zum Ändern von MODE, Farben, Windows u.v.m.; einfache Bedienung.
Negativ: (Sicherheitskopien nur mit WIZARD ladbar); nur zwei Files durch Schalter adressierbar; Unverträglichkeit mit AMSDOS-Files.

ANWENDER

Ein neuer „King der Buchhalter"?

Programm: Fibuking, **System:** Schneider, **Preis:** 136 DM (Disk.), **Hersteller/Vertrieb:** Van der Zalm Software.

Mit dem Schneider kann man einiges anfangen. Das sieht man wieder einmal, bei Nutzung des Buchhaltungsprogrammes **Fibuking** von **Van der Zalm Software.** Das Programm ermöglicht die Kleingewerbe-Buchführung mit bis zu 60 Konten, deren Bezeichnungen frei gewählt werden können. Bis zu 99 999 Buchungen pro Jahr können abgewickelt werden.

Der Ausdruck der Buchungen kann auf Einzelblatt oder Endlospapier erfolgen, wobei zunächst das Grundbuch und anschließend alle angesprochenen Konten ausgedruckt werden. Wenn Einzelblattausdruck gewählt wurde, wartet das Programm nach jedem Ausdruck auf Ihr Kommando zum Fortfahren.
Nach dem Ausdruck der Kontenblätter sind im Computer nur noch die jeweiligen Überträge gespeichert. Für einen zweiten Ausdruck ist es notwendig, die Buchungsdaten vorher zu sichern (Sicherheitskopie). Sie können dann wieder in den Computer geladen werden. Das Druckformat kann variiert werden.

Das Auswahlmenü von Fibuking umfaßt:

Buchungen
Ausdrucken
Kontostand
Bilanz
Daten sichern
Daten laden
Kontenrahmen
Anzeigen
Druckercodes
Diskettenpflege
Stammdaten
Programmende

Wenn Sie das erste mal mit dem Programm arbeiten, legen Sie Ihre Stammdaten sowie Ihren Kontenrahmen fest. Alle Konto-Nummern müssen die gleiche Länge haben (bis zu 4 Stellen). Der Kontenrahmen kann über Anwählen des Menüpunktes ständig ergänzt werden.

Nach Erstellung des Kontenrahmens kann mit dem Buchen begonnen werden, wobei Belegnummer, Datum, Buchungstext, Betrag sowie die Kontonummern jeweils der Soll- und Habenseite angegeben werden müssen. Jede Eingabe muß mit Enter quittiert werden. Wurde eine Zeile einmal komplett eingegeben, kann diese nicht mehr gelöscht oder geändert werden, wie es die Grundsätze der Buchführung fordern. Nach Eingabe von 60 Buchungen fordert das Progamm Sie auf, die Buchungen auszudrucken. Das Grundbuch läuft dann genau über eine Din A 4-Seite.

Beim Testen des Programms fiel mir auf, daß bei nachträglichem Anwählen des Menüpunktes Kontenrahmen, die bisher festgelegten Konten nicht mehr gezeigt werden. Es empfiehlt sich also, den Kontenrahmen gleich schriftlich niederzulegen, damit eventuelle Ergänzungen numerisch eingepaßt werden können.

Unter dem Menüpunkt Bilanz werden die von Ihnen gewünschten Konten bilanziert, bzw. mit der jeweiligen Summe der Soll- und Habenseite ausgewiesen. Die weitere Erstellung des Jahresabschlusses muß vermutlich per Hand erfolgen, da ein entsprechender Menüpunkt fehlt. Trotzdem ist das Programm insgesamt als gelungen zu bezeichnen und dürfte für Kleingewerbe-Buchhaltungen gut ausreichen.

C.E.French

Positiv: Gute Handhabung, wahlweise Ausdruck auf Endlos- bzw. Einzelblattpapier.
Negativ: Kein Jahresabschluß, Menüpunkt Kontenrahmen zeigt bereits angelegte Konten nicht.

„Sicherheit" für Schneider & Spectrum!

Programm: Mirage Imager/Mirage Microdriver, **System:** Spectrum 48/128k / CPC 464/664/6128, **Preis:** 140/193 DM, **Hersteller:** Mirage Microcomputers Ltd., **Vertrieb:** Thomas M. John, Postfach 160155, 5400 Koblenz

Wer kennt das Problem nicht? Da hat man endlich für viel Geld das Superprogramm gefunden, und kann noch nicht einmal eine Sicherheitskopie erstellen. Geht dann etwas schief, ist das Programm eventuell verloren, und eine Neuanschaffung ist leider oftmals nötig. Aus diesem Grund sind seit einiger Zeit Module für die verschiedensten Rechner auf dem Markt, die in der Lage sein sollen, Sicherheitskopien zu erstellen.

Ich habe nun zwei der neuesten Produkte für Sie getestet und stelle Ihnen diese in einer Art Vergleich vor!

Zunächst erst einmal folgendes: Beide Module können mehr als nur Kopien erstellen. Allerdings ist die Spectrum-Version ausgereifter und hat auch die sinnvolleren Befehle. So ist der Microdriver durchaus in der Lage, ein laufendes Programm zu unterbrechen, um eine Hardcopy des Bildschirms zu erstellen. Das Besondere ist, daß nach erfolgtem Ausdruck das Spiel fortgesetzt werden kann. Beide Module sind in der Lage, POKE's in ein Programm einzubringen. Allerdings möchte ich einen Nachteil, der beiden Versionen anhaftet, nicht verschweigen: Eine mit den Mirage-Modulen erstellte, Sicherheitskopie kann nur mit Hilfe der Module geladen werden. Eine Funktion des Schneider-Modul's ist besonders erwähnenswert: Die Bildschirmgröße kann innerhalb gewisser Grenzen verändert werden.

Sicherheit geht über alles!

Das ist zwar nicht sehr sinnvoll, führt aber manchmal zu äußerst lustigen Effekten.
Was das Erzeugen von Programm-Kopien betrifft, arbeiten beide Geräte absolut gleich, nur sind beim Schneider die Ladezeiten recht lang. Als besonderen Leckerbissen bietet der Microdriver die Möglichkeit, Hexdumps von RAM oder ROM auszudrucken, beispielsweise, um Programme oder Programmausschnitte zu analysieren. Die Gehäuse der Module sind sehr stabil, allerdings führte eine etwas zu lose Steckverbindung bei der Schneiderversion in der Testphase hin und wieder zu Programmabstürzen. Fazit: Ob Spectrum Microdriver oder Schneider Imager, beide Geräte sind ihr Geld wert!

Ottfried Schmidt

Bewertung – Schneider:

Positiv: Backup's von fast jedem Programm möglich, Möglichkeit, POKE's einzugeben, einfache Handhabung
Negativ: Backup's nur mit Modul ladbar, Steckverbindung zum Rechner nicht sehr sicher

Bewertung Spectrum.

Positiv: Backup's von vielen Programmen möglich, Ausdruck von Hardcopies auf allen Grafikdruckern möglich, POKE's können eingegeben werden, Möglichkeit, Hexdumps auszudrucken.
Negativ: Kopien nur mit Modul ladbar, arbeitet nur mit Microdrive oder Kassette, maximal zwei Programme auf einer Cartridge

Utilities im Paketangebot

Programm: Turbo Power Utilities **System:** MS-DOS mindestens 256KByte **Preis:** 275 DM **Hersteller:** Turbo Power **Vertrieb:** H&B EDV, H.Auerbach, Olgastr. 1, 7992 Tettnang 1

Die Turbo Power Utilities sind eine Sammlung neun wichtiger Hifsprogramme, die zur Leistungssteigerung und besseren Wartbarkeit Ihrer Programme ausgelegt wurden. Sie erlauben beispielsweise vorhandenen Code zu optimieren, heimtückische Fehler wie etwa uninitialisierte Variablen zu finden und stupide Routinesachen beim Arbeiten weitgehenst zu automatisieren. Neben der Sammlung von Pascal-Routinen, welche sich teilweise in eigene Programme einbinden lassen, sind sehr viele Tools zum besseren austesten von Programmen vorhanden. Geliefert werden alle TOOLS auf drei Disketten mit einem ausführlichem Handbuch. Leider ist auch bei dieser TOOLBOX das Handbuch ausschließlich in Englisch geschrieben. Da alle Tools insgesamt mehr Speicher benötigen, als es die drei Disketten zur Verfügung stellen, werden einige Files zu einem „Paket-File" zusammengebunden. Dieses „Paket-File" enthält den gesamten Code aller Files in einer stark komprimierten Form. Durch ein mitgeliefertes Kodierprogramm wird das „Paket-File" wieder entschlüsselt und auf verschiedene Files verteilt. Um einen Überblick über die Funktion aller Tools zu geben, haben wir die Aufgabe oder Funktion jedes Tools kurz erläutert.

Pascal Structure Analyzer

Dies ist eines der leistungsstärksten und wichtigsten Tools für den Pascal-Programmierer. Der Structure Analyzer findet so unheimliche Fehler, die der Compiler selbst nicht meldet: uninitialisierte und nicht benutzte Variablen, geänderte Value-Parameter, „sneaky" Modifikation und mehr. Generiert werden kann ein komplettes Cross-Referenz-Listing über den jeweiligen Programmteil und Include Files. Weiterhin wird ein Diagramm erstellt, das Ihnen die Ausführungshierarchie der einzelnen Prozeduren untereinander zeigt. Im interaktiven Modus können Sie die Ergebnisse im Scrolling abfragen, wobei Suchen und Filtern auch möglich ist. Die Verarbeitungskapazität ist nur durch den Hauptspeicher begrenzt. Interessant ist auch die Geschwindigkeit von immerhin fast 30 Zeilen pro Sekunde.

Execution Timer

Mit der Hilfe dieser Routine ist es möglich die Verarbeitungszeit bzw. die Ausführungszeit bestimmter Proceduren oder Funktionen genau auszutesten. Die Ergebnisse werden mit einer Auflösung von ca. 200 Microsekunden angezeigt. Auf diese Weise stellt der Programmierer von größeren Programmen schnell fest, an welchen Stellen zeitkritische Probleme auftreten.

Execution Profiler

Auch diese Routine hilft bei zeitkritischen Problemen. Sie generiert ein interaktives, grafisches Profil, an welchen Stellen ihres Programmes wieviel Zeit benötigt wird. Durch einen speziellen Befehl ist es möglich, daß diese Routine bis auf die Ebene der Maschinensprache gearbeitet wird. Die Routine arbeitet ebenfalls mit erlay und Chaining Proceduren zusammen. Die Proceduren dieses Tools werden direkt in den Source Code eingebunden, dort wo Zeitprobleme zu erwarten sind.

Pretty Printer

Der Pretty Printer standardisiert Turbo Pascal Programme bezüglich Großschreibung, Einrückung, Leerzeichen und Formatierung. Mehrere Parameter können mit übergeben werden, um den Output Ihren Bedürfnissen anzupassen. Auch dieses Tool verarbeitet Include Files.

Command Repeater

Dieses Tool ermöglicht programmgesteuert Kommandozeilen zu bilden und jedes interne DOS Kommando, Batch File oder Programm auszuführen.

Pattern Replacer

Der Pattern Replacer ist eine sehr stark erweiterte Version des Unix Utility GREP. Hierin eingeschlossen sind volle Ersetzungsmöglichkeiten mit Wildcards, Vergleichen, Gruppierungen, Nestings und alternierende Wechsel. Als Zusatz werden mehrere Beispiele mitgeliefert, die u.a. Source Codes formatieren oder INLINE Statements generieren können.

Difference Finder

Ein ebenfalls sehr interessantes Tool ist DIFFERENCE FINDER. Dieses Tool vergleicht zwei Textfiles und findet die Unterschiede heraus. Nebenbei ist es auch möglich ein EDLINE File zu erzeugen, welches Sie mit dem MS-DOS Editor EDLINE bearbeiten können.

File Finder

Dieses Tool erlaubt über das gesamte Directory nach einem File zu suchen. Dieses kann dann per Tastendruck kopiert, ausgedruckt, gelöscht u.s.w. werden. Vielfältige Justiermöglichkeiten erlauben das schnelle Aufräumen von vorhandenen Disketten.

Super Directory

Eine komfortable Möglichkeit Ihr Directory ausgeben zu lassen. Zahlreiche Parameter möglich.
Neben den oben aufgeführten Tools befinden sich noch weitere Tools unter einem BONUS-Directory auf den Disketten. Die einzelnen Files wollen wir jedoch hier nicht nennen, da sonst der BONUS-Reiz eventuell verloren geht. Es sei jedoch gesagt, daß es sich hier durchaus um brauchbare Programme handelt, welche durchaus verkauft werden könnten.
Alles in allem findet wohl jeder Pascal-Programmierer in diesem TOOL-Paket zumindest einige Anwendungen, die er sich sicherlich schon oft wünschte.

Knarf

Positiv:
Zahlreiche nützliche Hilfsprogramme;
Source-File wird mitgeliefert;
Diskette kopierbar;
Umfangreiche Dokumentation;
Leistungsstarker Pascal Analyzer.
Negativ:
Dokumentation in Englisch.

OAX, der Speedkey zu Speedlock

Programm: OAX, **System:** CPC 464, 664 und 6128, **Preis:** Kass. 47 DM, Disk. 68.90 DM, **Hersteller/Vertrieb:** Waldeck-Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.

Da mittlerweile fast alle Programme großer Hersteller mit einem Kopierschutzverfahren ausgerüstet sind, ist das Anfertigen von Sicherheitskopien meist nicht möglich. Bei „Bandsalat" oder sonstigem Defekt der Kassette bleibt dem Anwender nur die Möglichkeit, das Programm ein zweites Mal zu kaufen. Um dieses Ärgernis zu beseitigen, bieten viele Hersteller sogenannte Backup-Programme oder sogar Steckmodule an, welche den Kopierschutz umgehen sollen. Leider können die Kopierprogramme in falschen Händen auch sehr viel Ärger bereiten, doch das ist ein altes Thema.

Bei dem Programm *OAX* handelt es sich um ein Utility, das dem Anwender die Möglichkeit gibt, im „OCEAN-Format" abgespeicherte Programme auf eine andere Kassette oder sogar Diskette zu übertragen.

Aber was ist eigentlich „OCEAN-FORMAT" ? Nun, es handelt sich hierbei um einen Kopierschutz namens „Speedlock Protection System 1.0". „OCEAN-FORMAT" nennen es die Autoren von *OAX,* Michael Folz und Eva Weiland, weil die Firma Ocean die erste bekannte Firma war, die diesen Lader verwendete. Heute benutzen noch viele andere Software-Häuser diesen Kopierschutz, wie z.B. Activison, US.Gold, Imagine und andere, wenn auch jeweils in einer leicht abgewandelten Form.

Woran erkennt man das „OCEAN-FORMAT" ?

Das erste Merkmal ist natürlich, daß man das Programm nicht auf gewöhnliche Art und Weise kopieren kann. Weiterhin ist ein interessantes Streifenmuster am Bildschirm während des Ladevorganges zu beobachten (nicht allerdings bei Imagine). Das sicherste Merkmal ist allerdings, daß der Lader, der aus zwei Blöcken besteht, gleich zu Beginn des Ladens die Meldung „Loading: Please Wait" ausgibt (zumeist in Mode 0). Also nur dann, wenn bei einem Ihrer Programme solche Merkmale zu erkennen sind, lohnt sich der Kauf von *OAX.*

Neben der Möglichkeit, auf Kassette zu kopieren, können mit *OAX* auch Programme von Kassette auf Diskette übertragen werden. Sogar die einzelnen Farbregister können im LOADER geändert werden, allerdings sind dies meistens nur die Farben des Titelbildes. Übrigens wird die Kopie im normalen Ladeverfahren auf Kassette geschrieben und kann somit durch RUN „Programmname" geladen und gestartet werden. Leider hatten wir während des Testes nur wenige, im „Ocean-Format" abgelegte Programme zur Verfügung, wobei es lediglich bei dem Programm „Yie Ar Kung-Fu" zu Schwierigkeiten kam. Die Programme „Kung Fu Master", „Bat Man" und „Rambo" ließen sich jedoch einwandfrei kopieren. Nach Aussage des Herstellers ist das Kopierprogramm an die neueren Spielprogramme angepaßt und macht nur bei älteren Programm-Versionen Schwierigkeiten.

Alles in allem scheint man mit *OAX* ein recht leistungsfähiges Kopierprogramm zu bekommen. Besonders die Möglichkeit, Programme auch auf Diskette zu übertragen, dürfte hier interessant sein. Schade ist nur, daß nicht alle Hersteller ihre Programme im „OCEAN-FORMAT" abspeichern.

Frank Brall

Positiv: Programme werden im normalen Ladeverfahren abgelegt; einfache Bedienung; Titelbilder werden übernommen; Transfer Kassette-Diskette
Negativ: Nur „OCEAN-FORMAT" ist kopierbar; einige ältere Programme machen Schwierigkeiten

„IBM-64": Kleiner Grenzverkehr

Programm: Viza-Transfer, **System:** C64/IBM, **Preis:** DM 49, **Hersteller/Vertrieb:** DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.

Wer kennt nicht das Problem: Man steigt auf einen anderen Rechner oder ein anderes Textprogramm um und kann somit seine vorhandene Texte nicht weiter verwenden. Durch starke Preissenkungen, insbesondere auch im PC-Handel, sind viele Besitzer von Homecomputern auf den PC umgestiegen. Da man sich jedoch in vielen Fällen noch nicht endgültig vom guten alten Homecomputer trennen wollte, bietet sich an, vorhandene Texte auf den neuen Rechner zu übertragen. Zumindest für die Besitzer von IBM-Kompatiblen und einem C-64 (128) kann jetzt mit dem Programm **VIZA-TRANSFER** von **DTM** der der Lösung des Problems näher gekommen werden.

Dieses Programm ermöglicht das Übertragen von Daten vom C-64/128 auf einen IBM-Rechner und umgekehrt. Dabei kann das Dateiformat auf Wunsch verändert werden. Als Hardware-Verbindung zwischen den beiden Computern benötigt man ein RS-232-Interface und ein RS-232-Kabel. Beides ist beispielsweise von der Schweizer Firma Microtron erhältlich. Interessant ist, daß die gesamte Bedienung vom PC aus gesteuert wird. Die nötigen Parameter und Befehle werden nach dem Start beider Treiberprogramme automatisch vom PC zum C-64 übertragen.
Die Treibersoftware befindet sich auf beiden Seiten der mitgelieferten Diskette. Das bedeutet, daß sich auf der beschrifteten Seite das MS-DOS-Programm und auf der unbeschrifteten Seite das C-64-Treiberprogramm befindet. Beide Programme sind ungeschützt und können somit leicht auf andere Disketten übertragen werden. Das Programm wurde vorwiegend für die Konvertierung von fremden Textdateien in VizaWrite-Dokumente und von C-128/64-VizaWrite- in VizaWrite-PC-Dokumente und umgekehrt geschrieben.

Neben der Übertragung von Texten ist es auch möglich, Dateien in ein anderes Format zu konvertieren. Folgende Formate sind untereinander konvertierbar:

ASCII

Hier handelt es sich um eine einfache Textdatei, wie sie von sehr vielen Textprogrammen oder Editoren erstellt wird.

VIZAWRITE

Diese Datei enthält Kopf- und Schlußinformationen. Bei der Umwandlung werden diese angefügt bzw. weggenommen.

WORDSTAR

Das Format des bekannten Textprogrammes gehört zu den kompliziertesten auf dem Markt. Bei der Umwandlung wird der größte Teil der Steuerzeichen an VizaWrite bzw. umgekehrt angeglichen.

Die Übertragung von einem Format in ein anderes erfolgt bei dem Programm – durch die Information aus einer Konvertierungsdatei – völlig automatisch. Durch das Verändern dieser Datei wären sicherlich auch noch andere Konvertierungen möglich. Eine Liste aller zu konvertierenden Viza-Daten liegt übrigens dem Programm bei.
Alles in allem ist *Viza-Transfer* wirklich ein nützliches Utility und sollte keinem IBM/C-64-Besitzer in seiner Sammlung fehlen. *Frank Brall*

Positiv: Formatkonvertierung; sichere Datenübertragung; einfache Bedienung über PC möglich.
Negativ: Relativ langsame Übertragung (600 Baud)

Dateiverwaltung auch auf dem MSX

Programm: Datenrem, **System:** MSX1/MSX2, **Preis:** Disk. 98 DM, Hersteller: Van der Zalm Software, Schieferstätte, 2949 Wangerland 3.
Es ist kaum bekannt, daß auch mit dem MSX professionell gearbeitet werden kann. Obwohl der MSX-Standard eigentlich auf die Programmierung von Spielprogrammen getrimmt wurde, läßt er jedoch durchaus auch Dateiverwaltung oder Ähnliches zu. Die Firma **VAN DER ZALM,** hat sich gerade auf diesem Gebiet einen Namen gemacht. Neben Dateiverwaltungsprogrammen bietet diese Firma Fakturem, Adrescomp, Lagdat und ähnliche Programme für diesen Rechner an. Ich habe mir aus diesem Angebot das Dateiverwaltungsprogramm **DATENREM** für einen kurzen Test herausgesucht.
Das Programm wird auf einer 3,5-Zoll-Diskette mit einer 4seitigen Anleitung geliefert. Der Benutzer eines Kassettenrekorders muß leider auf die Vorzüge einer Dateiverwaltung verzichten, was bei der hohen Fehlerquote und der fehlenden Fehleranzeige des MSX sicherlich kein Verlust ist.
Zu Anfang machten uns die ersten Zeilen der Anleitung einige Bedenken, denn der Hinweis, daß für eventuell durch das Programm entstandene Schäden keine Haftung übernommen wird, ist wohl nicht gerade vertrauenerweckend. Um so angenehmer die Überraschung: Das Programm zeigte sich nach dem Start von einer recht vorteilhaften Seite. Nachdem der Aufforderung nachgekommen war, eine DATENDISKETTE einzulegen, meldetet sich das Programm mit dem Hauptmenü:

Pflegen
Suchen
Drucken
Datei erstellen
Disk-Inhalt
Index ändern
Programm-Ende

Wie bei einem bedienungsfreundlichen Programm üblich, muß nun kein Buchstabe oder eine Zahl zum Auswählen des Menüpunkts betätigt, sondern lediglich der richtige Menüpunkt mit den Cursortasten angesteuert werden. Beim ersten Arbeiten mit *Datenrem* muß über den entspechenden Menüpunkt eine Datei erstellt werden. Dabei kann ausgewählt werden, wieviel Datensätze mit wieviel Datenfeldern eingerichtet werden sollen. Bis zu 1000 Datensätze zu je 15 Datenfeldern kann das Programm verwalten. Jedes Feld kann mit einer bestimmten Beschriftung versehen werden. Die Eingabefelder können in Länge (max.30 Zeichen) und Art (Zahl/Text) unterschieden werden. Allerdings sollte beim Erstellen dieser Eingabemaske darauf geachtet werden, daß nicht mehr als 255 Zeichen verwendet werden.
Nach dem einmaligen Aufbau der Eingabemaske erscheint diese auf dem Schirm und erwartet Ihre Eingaben bzw. Befehle. Mit den Cursortasten HOCH/RUNTER kann innerhalb der Maske ein beliebiges Feld angesteuert werden. Durch die Cursortasten RECHTS/LINKS kann innerhalb der Datei geblättert werden - das heißt also entweder einen Datensatz vor oder zurück. Auch die Funktionstasten sind nun mit wichtigen Funktionen belegt:

F1 – Zurück zum Menü
F2 – druckt den aktuellen Datensatz
F4 – springt zum ersten Datensatz
F5 – springt zum ersten freien Datensatz
F3 – löscht eine Zeile
F8 – löscht den aktuellen Datensatz

Eine der wichtigsten Funktionen einer Dateiverwaltung ist zweifellos die Möglichkeit, nach bestimmten Datensätzen zu suchen. Auch DATENREM stellt hierfür ein recht leistungsfähiges Kommando zur Verfügung. Da die Daten in einem sogenannten RANDOM-File auf Diskette geschrieben werden, läßt sich durch ein sogenanntes Indexfeld sehr schnell auf einen bestimmten Datensatz zugreifen. Leider gestattet DATENREM nur ein INDEXFELD, wodurch also immer nur nach einem Kriterum direkt auf den Datensatz zugegriffen werden kann. Im Standardfall wird immer davon ausgegangen, daß das erste Datenfeld als INDEX benutzt wird. Durch einen anderen Menüpunkt läßt sich jedoch dieses INDEX-Feld jederzeit verlegen, was bei großen Datenmengen allerdings oft über eine Minute dauert. Im Menüpunkt DRUCKEN hat man die Wahl, ob Etiketten oder Datensätze ausgegeben werden sollen. Auch ein sortiertes Drucken läßt sich hier bewerkstelligen. Insgesamt erfüllt *Datenrem* alle Anforderungen an ein Standarddateiverwaltungsprogramm. Die große Anzahl der möglichen Datensätze sowie der schnelle Zugriff durch RANDOM-Dateien erlaubt wirklich professionelles Arbeiten.
Frank Brall

Positiv: Relative Dateiverwaltung (Random-Dateien); einfache Bedienung über Menü; eigene Masken erstellbar.
Negativ: Nur **ein** Index-Feld.

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland.
Aardvark, 100 Ardleigh Green Road, Hornchurch, Essex RM11 2LG. Tel. (00 44 40 24) 4 19 18.
Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
Addictive Games, 10 Albert Road, Bournemouth, Dorset, BH1 1BZ. Tel.: (0 04 42 02) 29 64 04.
Adventure Soft, Postbox 786, Sutton Coldfield, West Midlands B75 7SL. Tel.: (00 44 21) 3 78 13 71.
All American Adventures: siehe U.S. Gold!
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Alpha-Omega: siehe CRL!
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Americana: siehe U.S. Gold!
AMS, 166-70 Wilderspool Causeway, Warington WA4 6QA, England.
Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex. Tel.: (0 04 42 77) 23 02 22.
Anco, 85 Tile Kiln Lane, Bexley, Kent, England.
ANF, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, England.
Anglosoft, Postbox 60, Coventry CV1 5SX, England.
Arcana Software, Avondale Workshops, Woodland Way, Kingswood, Bristol, Avon BS15 1QH, England.
A + G, 44 Casewick Lane, Uffington, Stainford, Lincs. PE9 45X, England.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB. Tel.: (0 04 41) 4 39 06 66.
Ariolasoft, Karl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.
Arnor Ltd, The Studio, Ledbury Place, Croydon, Surrey, England.
Artic Computing, Main Street, Brandesburton, Driffield Y025 8R1, England.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 4 10 81.
Atlantis, 28 Station Road, London SE 25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.
A Whitlock, 36 Old Quarry Close, Rubery, Birmingham B45 9TU, England.
AVP Computing, Hocher Hill House, Chepstow, Gwent WP6 5ER, Tel.: (00 44 29 12) 54 29.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Herbert Bauer, Am Permoserplatz 6, 8000 München 82, Tel.: (0 89) 43 47 17.
BBC Soft, 35 Marylebone High Street, London W1M 4AA. Tel.: (0 04 41) 5 80 55 77.
Beau-Jolly, 19a New Broadway, Ealing, London W5 5AW. Tel.: (0 04 41) 5 67 97 10.
Beebugsoft, Postbox 50, St. Albans, Herts. AL1 1EX. Tel.: (0 04 47 27) 4 03 03.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD. Tel.: (0 04 41) 8 37 28 99.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bignose, 320 The Knares, Basildon, Essex SS16 5SW, England.
Blue Ribbon, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DM1 1HL, England.
Britannia, Unit M28, Cardiff Workshops, Lewis Road, Cardiff C11 5EB. Tel.: (0 04 42 22) 48 11 35, Wales.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX. Tel.: (0 04 47 32) 35 59 62.
Budgie, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 98.
Bug-Byte, siehe Argus Press Software!

C

Camel Micros, Well Park, Willeys Avenue, Exeter, England.
Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CDS, CDS House, Beckett Road, Doncaster DN2 4AD, England.
CCS, 14 Langton Way, London, SE3 7TL, England.
Central Solutions, 121 London Road, Knebworth, Herts. SG3 6EW, England.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Chalksoft, 37 Willhowsea Road, Worcester WR3 7QP. Tel.: (0 04 49 05) 5 51 92.
Cheetah Marketing, 1 Willowsbrook, Science Park, Crickhowell Rd, St. Mellons, Cardiff. Tel.: (0 04 42 22) 77 73 37.
Childsplay, 2 Southview Drive, Uckfield, Sussex TN22 1TA. Tel.: (0 04 48 25) 42 02.
Cinemaware: siehe Mirrorsoft!
Clares, 98 Middlewich Road, Rudheath, Northwich, Cheshire CW9 7DA. Tel.: (0 04 46 06) 4 85 11.
Classics, siehe: Elite!
Clwyd Adventure Software, 14 Snowdon Avenue, Bryn-y-Baal, Nr Mold, Clwyd CH7 6XZ, Wales.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Concepts, Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX. Tel.: (0 04 44 42) 6 39 33.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Computer Shop, Landsbergerstr. 104, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Computer Soft, P. Nethercot, 2 Chantry Close, Sunderland SR3 25L.
Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CP Software, 15 Despard Road, London N19 5NP, England.
Creative Sparks, Thompson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hants. Tel.: (0 04 42 52) 54 33 33.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: (0 04 41) 5 33 29 18.
CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.

D

Database Software, Europa House, 68 Chester Road, Hazel Grove, Stockport, Tel.: (0 04 46 1) 4 56 83 83.
Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Delta 4 Software, siehe: CRL!
Deltarho Software, 12 Ennersdale Road, London SE13 6JD, England.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Precision, 91 Manor Road, Higham Hill, London E17 SR4, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Dinosaur Software, 41 Cheney Way, Chesterton, Cambridge CB4 1UE. Tel.: (0 04 42 23) 32 22 44.
DK' Tronics, Unit 2, Shire Hill, Industrial Estate, Saffron, Waldon, Essex. Tel.: (0 04 47 99) 2 63 50.
DLM Educational Software, One DLM Park, Allen, Texas 75002 U.S.A.
Domark, 204 Worple Road, London SW20 8PN. Tel.: (0 04 41) 9 47 56 22.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1, England.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
Eclipse Software, 79 Ardrossan Gardens, Worcester Park, Surrey KT4 7AX.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Eidersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex, Tel.: (0 04 41) 4 78 12 91.
Eigen Software, 45 Bancroft Road, Widnes, Cheshire WA8 OLR. Tel.: (00 44 51) 4 23 62 01.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: (0 04 47 03) 31 69 24.
Electronic Won, Postbox 13428, Columbus/Ohio, 43213, U.S.A. Tel.: 6 14 - 8 64 99 94.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands, Tel.: (0 04 49 22) 5 58 52.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Enterprise Computers GmbH, Sonnenstr. 3, 8000 München 2.
Entersoft, 37 Bedford Square, London WC1 3HW, England.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystem, Parkweg 6, 6717 gn Ede, Holland.

F

Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Fridaysoft, Unit F, The Maltings, Station Road, Sawbridgeworth, Herts, CM21 9JX, England.
F'T'L', siehe: Gargoyle Games!
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.
Fun-Tastic Mail Order, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

G

Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
Gargoyle Games, 74 King Street, Dudley, West Midlands DY2 8QB. Tel.: (0 04 43 84) 23 72 22.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gemini, Gemini House, Concorde Road, Exmouth, EX8 4RS, England.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD, Tel.: (00 44 46) 73 27 65.
Global Software, Postbox 67, London SW11 1BS, Tel.: (0 04 41) 2 28 13 80.
Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 34 23.
GST, 91 Hight Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS, Tel.: (0 04 49 54) 8 19 91.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
HCSS, 28 Hitchin Street, Biggleswade, Tel.: (0 04 47 67) 31 88 44.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 16 46 4.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Headlines p.r., 23-25 Castlereagh Street, London W1H 5YR, Tel.: (0 04 41) 4 02 91 34.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX, Tel.: (0 04 42 35) 83 29 39.
Hisoft, The Old School, Greenfield, Bedford, England.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 34 39 39.
Incentive, 54 London Street, Reading, Berks. RG1 4SQ, England.
Infogrammes (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrammes (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
Initiative Managers, 96 Worcester Road, Malvern, Worcestershire, England.
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.
Interceptor Micros, Lindon House, The Green, Tadley, Hampshire, Tel.: (00 44 73 56) 7 11 45.

J

Jodan's Software, 68 Dingleberry, Olney, Bucks. MK46 5ET, England.
Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.

K

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.
Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 80 33.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Korona-Soft, Wöstmannweg 6, Postfach 3115, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 62 36.
Kosmos, 1 Pilgrims Close, Harlington, Dunstable, Bedfordshire LU5 6LX, England.
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
K-Soft, 118 Kingsway, Ossett, West Yorkshire WF5 8HQ, England.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire, Tel.: (00 44 73 57) 43 35.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 3 60 96 - 2 85.
Leisure Genius, 3 Montagu Row, London W1H 1AB, Tel.: (0 04 41) 9 35 46 22.
Lerm Software, Dept. YC, 10 Brunswick Gardens, Corby, Northants, England.
Level 9, siehe Rainbird/Firebird!
Lightning Distribution Ltd, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taddy, Hants. RG26 6DN, England.
Lothlorian, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB, England.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England, Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Magnam Products, Highlands, Spencer Wood, Reading, Berks. RG7 1AH, Tel.: (0 04 47 34) 88 31 93.
Magnificent Seven, 21 Upfield, Horley, Surrey, RH6 7JY, England.
Mandarin Adventures, 14 Langton Close, Woking, Surrey GU21 3QJ, England.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE, Tel.: (0 04 42 73) 69 22 24.
Mascen Software, GBA Cyf 17 Maes, Nott Caerfyrddin, Dyfed SA31 1PQ, Wales.
Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.

Matoga Software, Nebelhornstr. 46, 8900 Augsburg.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ, Tel.: (0 04 42 72) 42 87 81.
MGA Microsystems, 140 Hightstreet, Tenterden, Kent TN 30 6HT, Tel.: (00 44 58 06) 42 78.
Microdeal Ltd, 41 Truro, Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: (0 04 47 26) 6 80 20.
Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
Micro Music, St. Michaels Chambers, Spurriergate, York Y01 1QR, England.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microsphere, 72 Roseberry Road, London N10 2LA, England.
Micro-Tech, 88 Whiteley Spring Crescent, Ossett, West Yorkshire WF5 ORF, England.
Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks, Tel.: (0 04 43 44) 42 73 17.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Minerva Systems, 69 Sidwell Street, Exeter, Devon EX4 6PH, England.
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: (0 04 41) 3 77 46 00.
Mosaic Software, 187 Upper Street, London N1 1RQ, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.
Mupados, Unit 11, Llambed Industrial Estate, Tregaron Road, Lampeter, Dyfed SA48 8LT, Tel.: (0 04 45 70) 42 28 77.

N

Nabitchi, Merseyside Innovation Centre, 131 Mount Pleasant, Liverpool L3 5TF, England.
Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
Nemesis, 10 Carlow Road, Ringstead, Kettering, Northants, NN14 4DW, England.
New Concepts, c/o S.I.D. Unit 10 Imperial Studios, Imperial Road, London SW6, England.
New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: (0 04 42 25) 31 69 24.
Newstar Software, 22 Middleton Road, Brentwood, Essex, England.
Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, Kent BR2 OXW, England.
Nid Valley, Stepping Stones House, Thistle Hill, Knaresborough, North Yorkshire, Tel.: (0 04 44 23) 86 44 88.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 32 66 33.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Off The Hook, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.
Orpheus, 2 Forehill, Ely, Cambridgeshire CB7 4AF, Tel.: (0 04 43 53) 6 77 24.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL, Tel.: (0 04 41) 2 78 07 51.
Palantir Products, 60 St. Lukes Road, Bedminster, Bristol, England.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Personal Computers, Bridge Street, Eversham, Worcestershire WR11 4RY, Tel.: (0 04 43 86) 4 19 89.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Phoenix, 14 Vernon Road, Bushey, Herts WD2 2JL, England.
Pirhanha, 4 Little Essex Street, London WC2, England.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, Tel.: (00 44 73 56) 7 16 00.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Probe Soft, 155 Mitcham Road, London SW17, Tel.: (0 04 41) 6 72 91 79.
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
Psientific, 37 Cottesmore Road, Hessle, North Humberside HU13 9JQ, Tel.: (0 04 44 82) 64 91 87.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT, Tel.: (0 04 41) 7 23 94 08.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: (0 04 42 03) 66 75 56.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.
Pyramide Reo Promotions, 28 Waverley Grove, London N3, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Reacteur: siehe Ariolasoft!
Real Time Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4BJ, Tel.: (0 04 45 32) 45 89 84.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Reo Promotions, siehe: Pyramide!
Rino, 1 Orange Street, Sheffield 4DW, Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robico, 3 Fairland, Llantrisant, Mid-Glamorgan CF7 8QH, England.
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot, 77 Dyan Road, London NW6 7DR, England.
Roybot, 45 Hullbridge Road, Rayleigh, Essex SS6 9NL, England.
RTG, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.
Rubicon Computer Systems, 11 Banerdale Road, Sheffield S7 2DJ, Tel.: (0 04 47 42) 58 36 65.
Rushware, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

S

School Software, Meadowvale Estate, Raheen, Limerick, Irland.
Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT, Tel.: (00 44 48 62) 2 29 77.
Session Developments, 12 Falmouth Road, Congleton, Cheshire CW12 3BH, Tel.: (0 04 42 60) 27 99 21.
Silver Soft, Studio 7D, Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: (0 04 41) 9 85 56 14.
Simtron, 4 Clarence Drive, East Grinstead, West Sussex RH19 4RZ, England.
Sinclair Deutschland, Jürgen Schumpich, Jägerweg 10, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 50 74.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Smiling Software, 26 Dale Road, Marple, Stockport SK6 6HA, Tel.: (00 44 61) 4 27 52 45.
Softek International, 12/13 Henrietta Street, London WC2E, England.
Softfirm, 21 Ashbourne Way, Thatcham, Berks. RG13 4SJ, England.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF, Tel.: (00 44 51) 4 28 93 93.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
Sparklers, CSD, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU14 ONP, England.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
St. Bride's School Software, Burtonport, County Donegal, Irland.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX, England.
Super Soft, Winchester House, Canning Road, Wealdstone, Harrow, Middlesex HA3 7SJ, Tel.: (0 04 41) 8 61 11 66.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

39 Steps: s. Ariolasoft!
Talent Software, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 ONS, Schottland.
Tasman, Springfield House, Uyde Terrace, Leeds LS2 9LN, England.
Tatung Einstein Ldt., Stafford Park 10, Telford, Shropshire TF3 5AB, Tel.: (0 04 49 52) 6 13 11.
TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
Team Mate Software, Debden Green, Saffron Walden, Essex CB11 3LX, Tel.: (0 04 43 71) 83 08 48.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL, Tel.: (0 04 41) 2 40 14 22.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thor, siehe: Rainbird!
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Topaz Computer Systems, 70 High Street, Saxilby, Lincoln LN1 2HA, England.
T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Trinity Software, 117 Birchfield Road, Perry Bar, Birmingham B19 1LL, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich. Tel.: (00331) 43392321.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV, Tel.: (0 04 45 30) 41 14 85.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

V

Vannin, 133 Boroughbridge Road, York Y02 6AA, England.
Vidipix, 125 Occupation Road, Corby, Northants, NN17 1EG, England.
Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: (0 04 41) 7 27 80 70.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

War on Want (Hilfe für Dritte Welt), Three Castles House, 1 London, Bridge Street, London SE1 9UT, Tel.: (0 04 41) 4 03 22 66 – nach Toby Robinson fragen!
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.
Willow Software, The Willows, Wrington Lane, Congesbury, Bristol BS19 5BQ, England.
Witch Systems AG, Eidmattstr. 36, 8032 Zürich, Schweiz, Tel.: (00 41) 12 51 14 15.
Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 29 12.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z
ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Das ASM-Inserentenverzeichnis:

Nächste Ausgabe erscheint am 22. 12. 86
Anzeigenschluß ist der 18. 11. 86

c16chris

RUSH WARE

Online with the trend.

Software für Monster-Fans

Godzilla© lebt!

EPYX COMPUTER SOFTWARE

RUSH WARE Online with the trend

Strategy Games for the Action-Game Player.

THE MOVIE MONSTER GAME™

Commodore C64

Deutsch/Englisch

Schlüpfen Sie in die Haut eines Monsters, und erleben Sie die Welt aus einer anderen Perspektive!

Ein Spiel mit 180 Spielvarianten. Sie wählen zwischen 6 Monstern, 6 Städten und 5 Aktionsmöglichkeiten.

Erhältlich für Commodore C64 (Diskette u. Kassette) mit ausführlicher deutscher und englischer Anleitung.

STARRING GODZILLA · LOCATION LONDON · ACTION DESTROY LANDMARK · BOX OFFICE

ACTION: GRAB TIME 8:58 ENDURANCE HUNGER

EPYX™ COMPUTER SOFTWARE

RUSHWARE Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Horten Kaufhof Quelle International Karstadt **sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel**

Vertrieb: **RUSHWARE** · Mitvertrieb: Micro-Händler · Distribution in Österreich: Karaso

Vorsicht vor Grauimporten! Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.